GRATUITA

Julio - Agosto 2014 N 46

http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/



FUTURE

REVISTA DE VIDEOJUEGOS

PREVIEW

ALIEN ISOLATION

UN NUEVO JUEGO QUE NOS TRAE EL TERROR DE LA PELÍCULA ORIGINAL

ANALISIS

WATCH DOGS

CHICAGO ESTÁ INTERCONECTADA Y TU NAVEGARAS POR ELLA

THE WITCHER® 3 WILD HUNT

LA CACERÍA SALVAJE EMPIEZA

• DESTINY • SNIPER ELITE 3 • LEGEND OF ZELDA U • TRANSISTOR • MURDERED: SOUL SUSPECT

EDITORIAL

DIRECTOR
BIBIANO RUIZ

COORDINADOR
JOSE ALCARAZ

DISEÑO
CRISTINA USERO
DISEÑO Y MAQUETACION

JAUME FONT
TIRA CÓMICA

REDACCION:
CORAL VILLAVERDE
ALEJANDRO JIMENEZ
RAUL MARTIN
ISA GARCIA
RAMON GOMEZ

COLABORAN:
CARMEN RUIZ
PEDRO GARCIA
DIEGO CORISCO

LA RESACA DEL E3

CREATIVE FUTURE 46

JULIO – AGOSTO 2014

#REVISTAFORGAMERS






Cuanto juego este año en el E3. Veníamos de una feria orientada a las consolas de nueva generación y ahora nos ha llegado la oleada de juegos next. Muchos de ellos ya los esperábamos, tanto por haberlos visto en anteriores ediciones como Destiny, The Division o The Order como por los anuncios previos como Uncharted 4, Dragon Age Inquisition o Assassin Creed Unity. Hubo también otras sorpresas aunque esto lo dejo para que lo descubráis en el resumen que incluimos en este número o en el completo reportaje que tenemos en el blog, separado por distribuidoras/desarrolladoras.

Sacamos este número para cubrir gran parte del verano (Julio- Agosto) y así todos podemos descansar un poco, pero prometemos volver con notables mejoras y sorpresas.

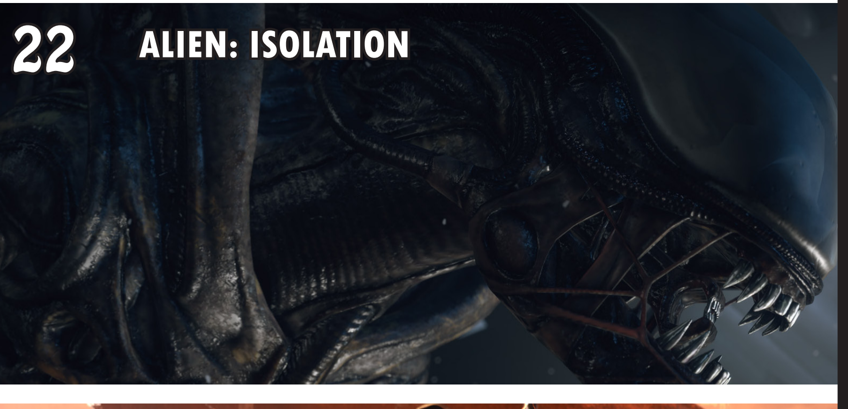
Como ya anunciamos en el número anterior la revista irá poco a poco evolucionando a una mejora completa de diseño y contenido por lo que en este número hacemos la inclusión de la sección temporal ALFA, estrenada con Destiny, y SMARTPHONE donde ahora os iremos mostrando todo lo relacionado con los videojuegos dentro del mundo más portátil.

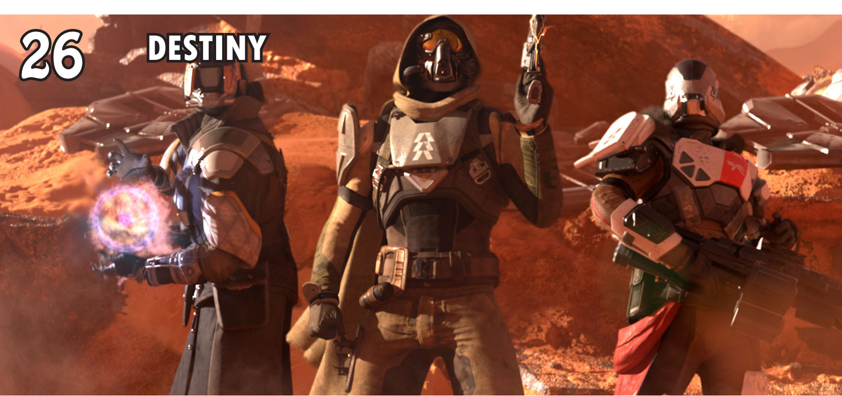
¡Un feliz verano a todos!

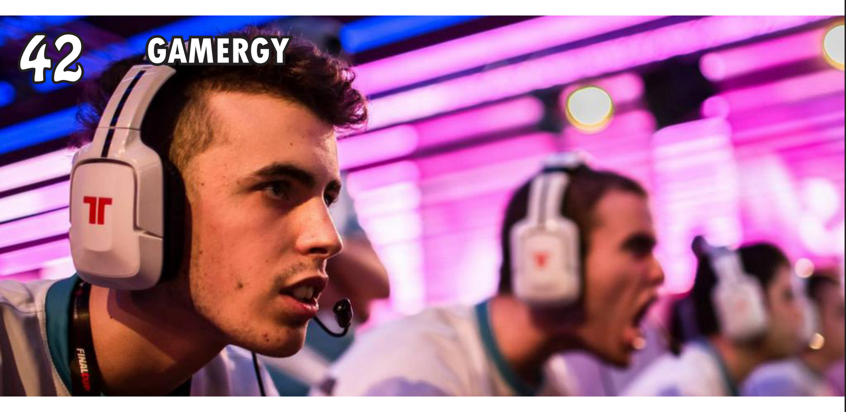
Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

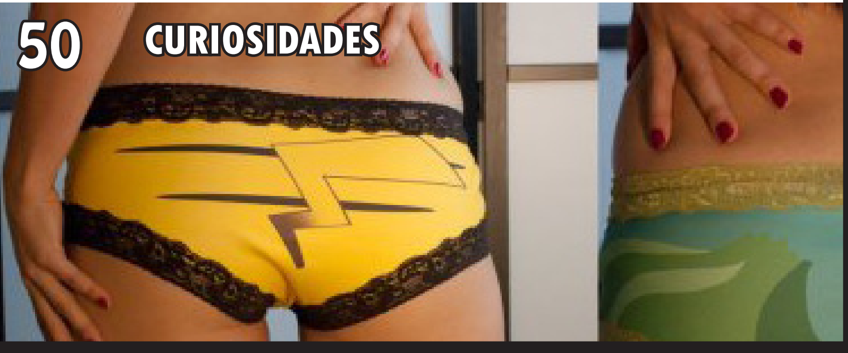
email: prensa.CreativeFuture@gmail.com











PREVIEWS

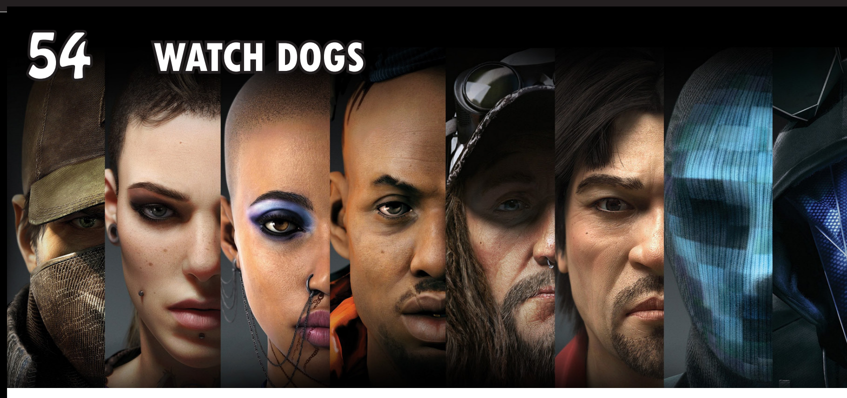
ALFA

BETAS

REPORTAJE

ANALISIS

SECCIONES









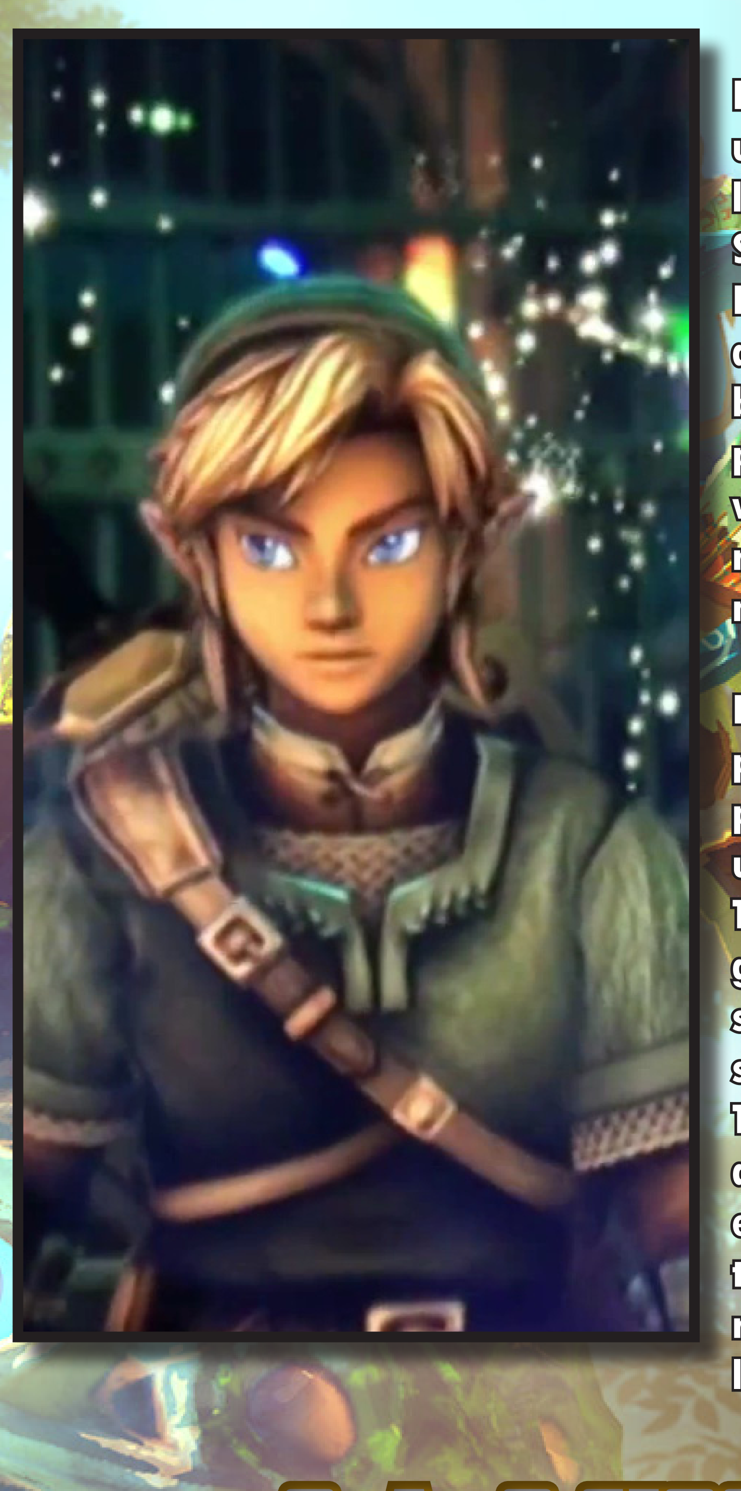




SE MOSTRARÁN ARMAS Y ENEMIGOS NUNCA ANTES VISTOS

El nuevo juego de Zelda presentado en el reciente E3 dejó asombrados a todos los fans de esta longeva saga. Nintendo nos sorprendió una vez más con su encanto zeldero

El pasado martes día 10 de junio Nintendo inició su conferencia del E3. Ente los muchos juegos que presentaría se encontraba un peculiar vídeo relacionado con el nuevo The Legend of Zelda U (de Wii U, claramente), que saldrá en 2015. El vídeo mostraba un personaje muy parecido a Link pero con apariencia y vestimentas distintas respecto a todos los demás juegos. Incluso se llegó a la conclusión de que aquel personaje era una mujer y no el característico joven de verdes ropajes de siempre. Pero esto se desmintió más tarde con las palabras del propio Eiji Anouma, responsable actual de la saga.



El nuevo juego de Zelda mostrará un estilo mezcla de cartoon y realismo muy similar al Zelda Skyward Sword de Wii, una gran joya. Pero eso no es todo, mostrará unas animaciones impecables y muy bien definidas. De hecho, al principio todo el mundo creyó que aquel vídeo era una cinemática, pero en realidad sí que se trataba de gameplay real, jugado en una Wii U.

Haciendo referencia a lo presentado por Nintendo Link contará con sorprendentes y novedosas armas, como un raro arco que dispara explosivos. También se mostró un monstruo de grandes proporciones que parece que será uno de los clásicos jefazos presentes en todos los juegos de Zelda. También se confirmó la posibilidad de recorrer un mundo gigantesco en el que se podrá viajar con una libertad muchísimo mayor que en anteriores entregas. “Todo lo que veas a lo lejos se podrá llegar” dijo Anouma.

LA LEYENDA CONTINÚA EN 2015 EN WII U







THE LEGEND OF ZELDA U

PLATAFORMAS: WII U

GENERO: ACCION

REALIZADO POR DIEGO CORISCO



Por los visto el juego ha dado un cambio súbito respecto a lo mostrado en la conferencia nintendera del E3 del año pasado, en el que salía una demo técnica muy potente con gráficos realistas de primera calidad. Pero ya se sabe que con Nintendo los gráficos no lo son todo, lo más importante es el resultado final y la diversión que podrá proporcionarnos.

Nintendo ha creado grandes expectativas en los más veteranos de esta saga legendaria, pero seguro que sabrá superarlas con su nuevo título.





EL NUEVO TÍTULO DE LA SAGA DE LUCHA NINTENDERA NOS ASOMBRARÁ CON SUS PODEROSOS COMBATES

La saga de combate nintendera más esperada vuelve por doble partida: para 3DS y Wii U como bien dice el título. Una entrega cargada de novedades y calidad para los verdaderos amantes de la empresa

La saga Super Smash Bros. llevaba sin estrenar título desde Super Smash Bros. Brawl de Wii en el 2008. Como en anteriores entregas se supera tanto en calidad como en contenido y cubre los fallos presentes en los juegos anteriores. Recientemente se anunció que las últimas dos ediciones saldrán el 3 de octubre para 3DS y en otoño, sin fecha concreta, para Wii U.

Han presentado tantas novedades que es extremadamente complicado citarlas todas aquí, así que revisaremos el juego punto por punto.

Si ya en la anterior entrega el número de personajes era sublime, esta edición no se quiere quedar atrás y anuncian periódicamente nuevos personajes a un ritmo bastante rá-

pido. Por ahora se han confirmado la friolera de 34 personajes, y los que aún quedan por anunciar. Muchos de ellos son ya clásicos consagrados de la saga pero muchos otros son totalmente inéditos en el juego. Entre los del primer juego se encuentran Link, Mario, Luigi, Donkey Kong, Kirby, Pit, Sonic, Marth, Ike, Pikachu y Lucario, Bowser o Fox entre muchos otros, pero un gran número de "novatos" también quiere tomar parte en la batalla y están listos para combatir: los personajes Mii con tres subpersonajes (luchador, espadachín y tirador), Palutena, Pac-Man, Aldeano de Animal Crossing, Megaman, entrenadores Wii Fit, Estela y Destello, el boxeador Little Mac y el sigiloso nuevo pokémon Greninja. Todos esos y muchas más te esperan como LUCHADORES en el juego. Aparte de ellos también están los PERSONAJES DE APOYO, personajes secundarios que ofrecerán ayudas o molestarán en la batalla. Algunos de ellos son Canela, la simpática perrita de Animal Crossing o el terrible Andross de Star Fox. Para disparatar y mejorar aún más los combates tenemos la oportunidad de utilizar diversos OBJETOS, como las pokéballs y master balls, de dónde saldrán pokémons comunes y legendarios (respectivamente), espadas, la característica flor de fuego de Super Mario Bros., objetos de la saga The Legend of Zelda, etc.



Además de todos los anteriores elementos comunes en ambas ediciones (3DS y Wii U), habrá exclusividades, como los escenarios, que algunos de ellos serán compartidos, pero la gran mayoría serán exclusivos y tendrán temáticas de los juegos de su respectiva consola. Por ejemplo, para 3DS habrá escenarios de juegos como New Super Mario Bros. 2, Super Mario 3D Land, Zelda Spirit Tracks, etc.; y los de Wii U serán de juegos como Pikmin 3, Super Mario Galaxy o Zelda Skyward Sword.

Hay bastante más de una docena de escenarios y todo ellos muy distintos entre sí. Además existe una variante de estos escenarios llamada Destino Final, en el que se eliminarán los objetos, personajes de apoyo y las plataformas y cualquier tipo de elevación, simplemente se tratará de un escenario liso y sencillo. Esto no se traduce en malos combates, sino en combates desafiantes en los que solo existe tu destreza jugando contra tus adversarios limpiamente. Otra de las grandes exclusividades



SUPER SMASH BROS. LLEGA POR PARTIDA DOBLE PARA 3DS Y WII U

se trata del modo totalmente exclusivo para 3DS llamado SMASHVENTURA. Es un modo novedoso y peculiar en estos tipos de juegos. Se trata de conectarse localmente con 3 amigos y recorrer una mazmorra plagada de enemigos, pero lo más importante es que también habrá potenciadores que debemos encontrar, ya que pasado 5 minutos llega la parte más emocionante, un intenso combate contra tus amigos usando todos los power-ups que has conseguido antes. Existen 6 tipos distintos de potenciadores: rapidez, salto, ataque, ataque especial, objetos y defensa. Para mejorar este modo de juego, en los combates se nos permitirá elegir otros tipos de batalla aparte de la clásica. Estos son:

Antiproyectiles, donde repelerás automáticamente los proyectiles que te lancen.

Noqueos a gogó, donde cada golpe recibido te lanzará lejos.

Ascenso, en donde debes alcanzar la parte más alta posible del escenario.



UN JUEGO QUE SUPERARÁ TODAS NUESTRAS EXPECTATIVAS

Aparte de los modos de juego comentados, existirán otros. Uno muy destacable es el modo multijugador, el cual tendrá la vertiente offline y la online, con diferentes submodalidades en su interior. El online nos permitirá jugar POR DIVERSIÓN (es una submodalidad), en el que nos enfrentaremos en combates normales en el que se registrarán nuestro número de victorias. Sin embargo, también podremos elegir EN SERIO, en el que los escenarios serán de tipo Destino Final y se contabilizarán tanto las victorias como las derrotas.

El modo offline permitirá partidas de hasta cuatro amigos, y nos permitirán personalizar la ya de por sí gran variedad de ataques especiales de cada personajes. También podremos modificar las opciones de batalla tales como el handycap, el nivel de daño por ataque, los objetos que aparecerán, etc.

El juego también presentará un modo de juego principal aún desconocido pero ya se ha confirmado que no se tratará de un simple modo historia como en el el Super Smash Bros. Brawl de Wii.



PLATAFORMAS: 3DS, WII U

GENERO: ACCION

REALIZADO POR DIEGO CORISCO

Otros aspectos menos importantes del juego será su capacidad de funcionar a 60 frames por segundo, la posibilidad de activar el 3D estereoscópico (incluso con él activado, los FPS se mantendrán) en la versión 3DS, la posibilidad de escoger canciones de una buena colección de melodías (en 3DS podremos elegir dos partituras por escenario y en Wii U el número aumentará considerablemente). Este título promete ser unos de los mejores juegos existentes en ambas consolas y nos deleitará con grandísimos y espectaculares combates en solitario y online con una desorbitante cantidad de contenido presentado, y lo que queda por anunciar aun.





THE WITCHER 3 WILD HUNT

LA CACERÍA SALVAJE EMPIEZA

The Witcher 3: Wild Hunt es un juego de rol de mundo abierto de nueva generación, en el que la historia es el elemento principal. Ambientado en un fascinante universo de fantasía repleto de elecciones importantes y de consecuencias inesperadas.



En The Witcher 3, el jugador se pone en la piel de Geralt de Rivia, uno de los pocos cazadores de monstruos que quedan, quien se embarca en un viaje épico por un mundo devastado por la guerra en el que, inevitablemente, acabará teniendo que enfrentarse al enemigo más temible al que haya tenido que hacer frente la humanidad hasta ahora: la Cacería Salvaje.

Con esta nueva entrega de The Witcher nos encontramos ante la parte final de la historia de Geralt de Rivia. En el pasado ha alzado a monarcas y también los ha derrocado, ha luchado contra monstruos legendarios y salvado muchas vidas. Sin embargo, ahora se embarca en su lucha más personal para salvar a sus seres queridos y proteger al mundo de una antigua amenaza.

La historia de la cacería salvaje (wild hunt) está basada en las decisiones del propio jugador, es decir, cada acción que realicemos y cada decisión que tomemos puede tener una gran repercusión en todo el mundo de Geralt de Rivia. Pero por esto mismo se trata de un juego no necesariamente lineal. Con esto queremos decir que tanto las misiones principales como las secundarias se podrán realizar en cualquier orden o completarlos de forma paralela. Aquí todo será decisión del jugador.





EL MAPA ES 30 VECES MÁS GRANDE QUE EN THE WITCHER 2

Un detalle a tener en cuenta es que aunque no hayamos jugado a las entregas previas de The Witcher, podremos disfrutar por completo de este juego, aunque aquellos que si lo hayan jugado o leído los libros encontrarán que está lleno de referencias sutiles del pasado de nuestro personaje y del mundo en el que nos movemos.

Con The Witcher 3 pasaremos de un juego con una libertad más o menos limitada de las anteriores entregas a un mundo abierto treinta veces mayor que el vivido en The Witcher 2. Tendremos múltiples zonas, cada una de ellas con su propio medio ambiente y climatología. Pero no solo eso sino que en cada zona tendrán su propia cultura. Y dado el tamaño del



juego haremos uso de los caballos e incluso de barcos para desplazarnos.

Un detalle curioso respecto a los ecosistemas es que las acciones de Rivia lo podrán afectar directamente, dejando casi extinta una especie, por lo que posiblemente haya superpoblación de otra que servía de alimente a la primera, por ejemplo. Además si simplemente nos quedamos observando podremos comprobar como los depredadores cazan a otras criaturas o como los aldeanos hacen esfuerzos por defenderse de los monstruos, todo ello libre de scripts

UNA ANTIGUA AMENAZA VUELVE, ¿PODRÁS PROTEGER A LOS SERES QUE AMAS?



WITCHER 3: WILD HUNT

PLATAFORMAS: PS4, PC, XBO

GENERO: ACCION

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ

El juego cuenta con una amplia gama de habilidades, además el jugador podrá cambiar sus tácticas durante la batalla, mezclando la esgrima avanzada con signos mágicos del brujo y los refuerzos alquímicos, además de poder usar el entorno en nuestro beneficio. El número de golpes, estocadas y el resto de ataques posibles se ha incrementado considerablemente y todos los movimientos se ven más suaves gracias a las animaciones de combate adicionales. Los sentidos del brujo traen nueva profundidad táctica de combate, pudiendo golpear en los puntos débiles del oponente usando el conocimiento de Geralt sobre las bestias.

Hay muchas más novedades que se irán desvelando a medida que se acerque la fecha de lanzamiento, así que solo queda esperar a que podamos tener el juego en nuestras manos que está previsto para febrero de 2015.

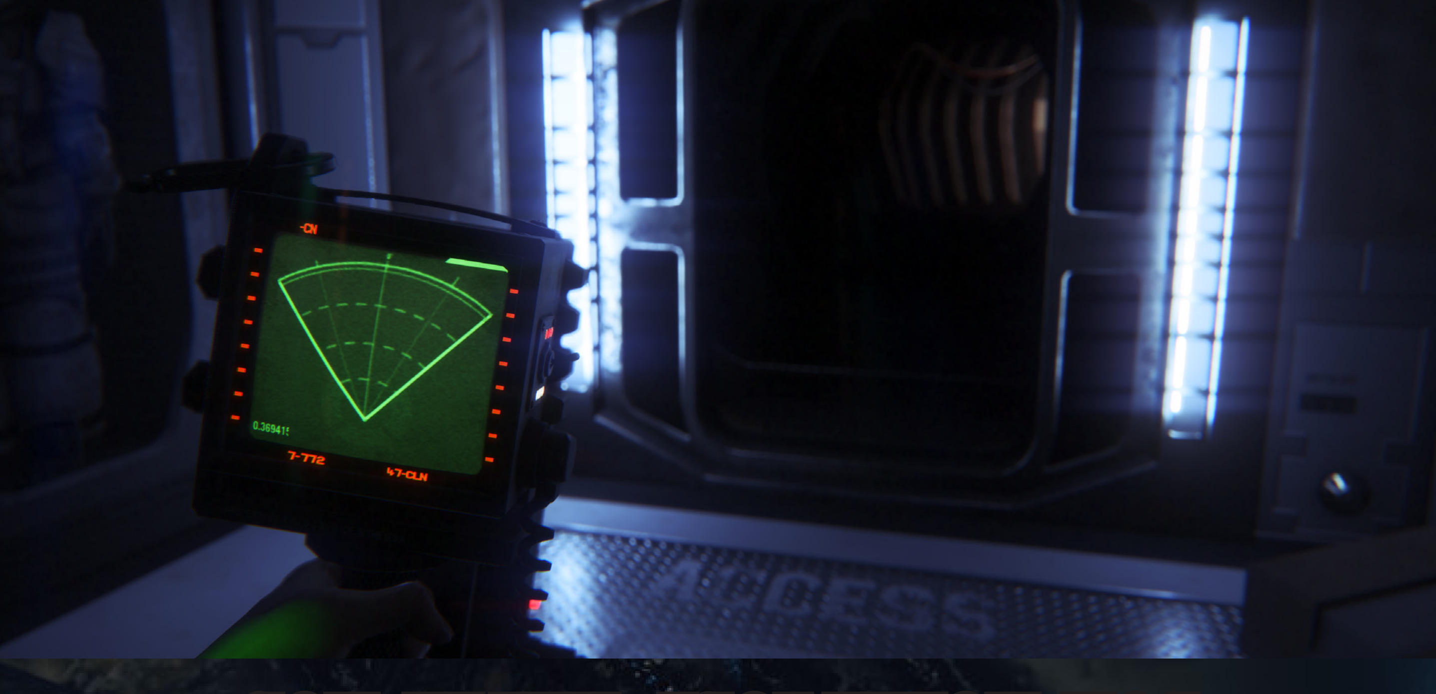


ALIEN ISOLATION™

UN NUEVO JUEGO QUE NOS TRAE EL TERROR DE LA PELÍCULA ORIGINAL

Descubre el verdadero significado del terror en Alien: Isolation, un juego de horror y supervivencia que transcurre en un ambiente de constante tensión y peligro





CON ALIEN: ISOLATION NOS ENCONTRAMOS ANTE UN SURVIVAL HORROR EN TODA REGLA

Han pasado quince años desde los sucesos de Alien. La hija de Ellen Ripley, Amanda, se ve involucrada en una desesperada batalla por sobrevivir cuando se embarca en una misión que le permitirá averiguar qué sucedió realmente a su madre.

Amanda tendrá que explorar un mundo cada vez más volátil y hacer frente a los constantes ataques tanto de una población sumida en la desesperación como de un alien despiadado e impredecible. Indefensa y poco preparada, tendrá que arreglárselas para conseguir recursos, improvisar soluciones y usar su cerebro, no solo para cumplir con su misión, sino para seguir con vida. Con esta historia es como comienza este nuevo juego de Alien, que como la película original se atiene a una estética de un futuro retro que los desarrolladores en Creative Assembly describen como Ciencia Ficción de Baja Fidelidad. Todo es robusto, analógico, una tecnología de botones. Aquí no hay lasers, y las armas más avanzadas que te puedes encontrar puede que estén unidas con cinta adhesiva y cuerdas.

Es un mundo de CRT no LCD, Alien: Isolation es un juego que se desarrolla en el futuro pero se ha creado en el pasado.

Además dado la localización del juego tendremos que apañarnos con lo poco que encontremos pues estaremos en la estación Sevastopol, un puerto comercial desmantelado al margen del espacio. Desintegrada y a duras penas operativa, la estación cuenta con una escasa población que sobrevive con lo poco que va encontrando, haciendo lo que sea necesario para subsistir ante esta dura situación. Por ese motivo no solo tendremos que enfrentarnos con los aliens si no, con una población desesperada y aterrada. Con este panorama tendremos que hacer uso de todo nuestro ingenio para conseguir sobrevivir mientras averiguamos que le ocurrió a la madre de nuestra protagonista.
Cada decisión que hagamos será vital pues el alien, al cual no podremos matar durante el transcurso del juego, tendrá una gran capacidad de reacción y se adaptará a nuestras acciones para intentar cazarnos. Y si a eso le sumamos la población de la estación, nuestras decisiones responderán a lo que necesitemos en cada momento ¿Qué haremos?, ¿huir, escondernos o enfrentarnos a nuestros enemigos o distraerlos?

Posiblemente el mayor logro de este juego sea el propio alien, pues posee una inteligencia artificial impresionante, muy lejos de los scripts a los que estamos acostumbrados en los juegos de esta franquicia. Esta criatura nos cazará de forma activa, usando todos sus sentidos. Además comprobará la zona, es decir, si en-



cuentra una puerta abierta o un casillero intentará buscar a quien lo ha abierto. La IA del alien fue programada con una compleja serie de diseños de comportamiento que se liberan progresivamente a medida que encuentra al jugador para crear la ilusión de que el alien está aprendiendo de sus encuentros y de esta forma hacer ajustes a su estrategia de caza.

Si hablamos del aspecto gráfico, sobre todo cabe destacar la ambientación, pues lo que veamos tendrá ese aspecto retro/futurista que hará las delicias de los fans de Alien: El octavo pasajero, pues hasta las pantallas de carga son retro. Además hasta la iluminación, unida con los pasillos estrechos llenos de cables y tuberías que despiden vapor nos recuerda al ambiente de esa primera película y nos dará una sensación agobiante de peligro y terror.

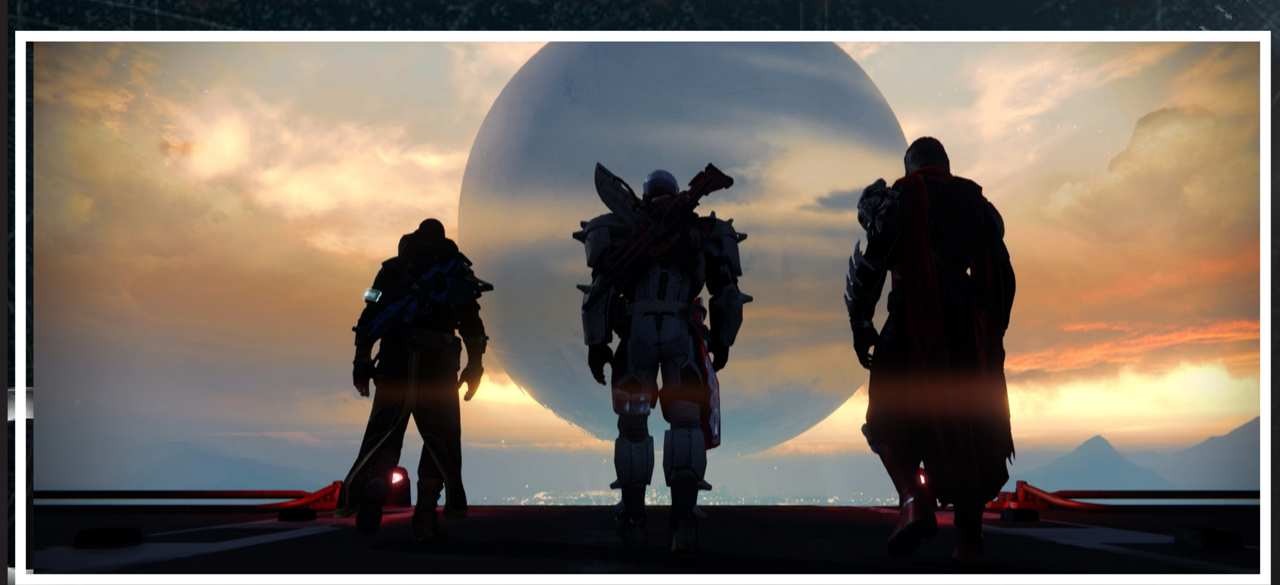
Alien: Isolation está previsto que llegue a las tiendas el 7 de octubre y teniendo en cuenta lo que se sabe de él y lo que hemos podido ver seguramente será un gran juego y un excelente Survival Horror.





AVANZA EN SOLITARIO O EN COMPAÑÍA EN UN MUNDO CONSTANTE REPLETO DE LUCHA

El nuevo juego de Bungie está cada vez más cerca y tras este emocionante E3 han decidido sacar una Alfa del juego con la cual hemos podido probar Destiny



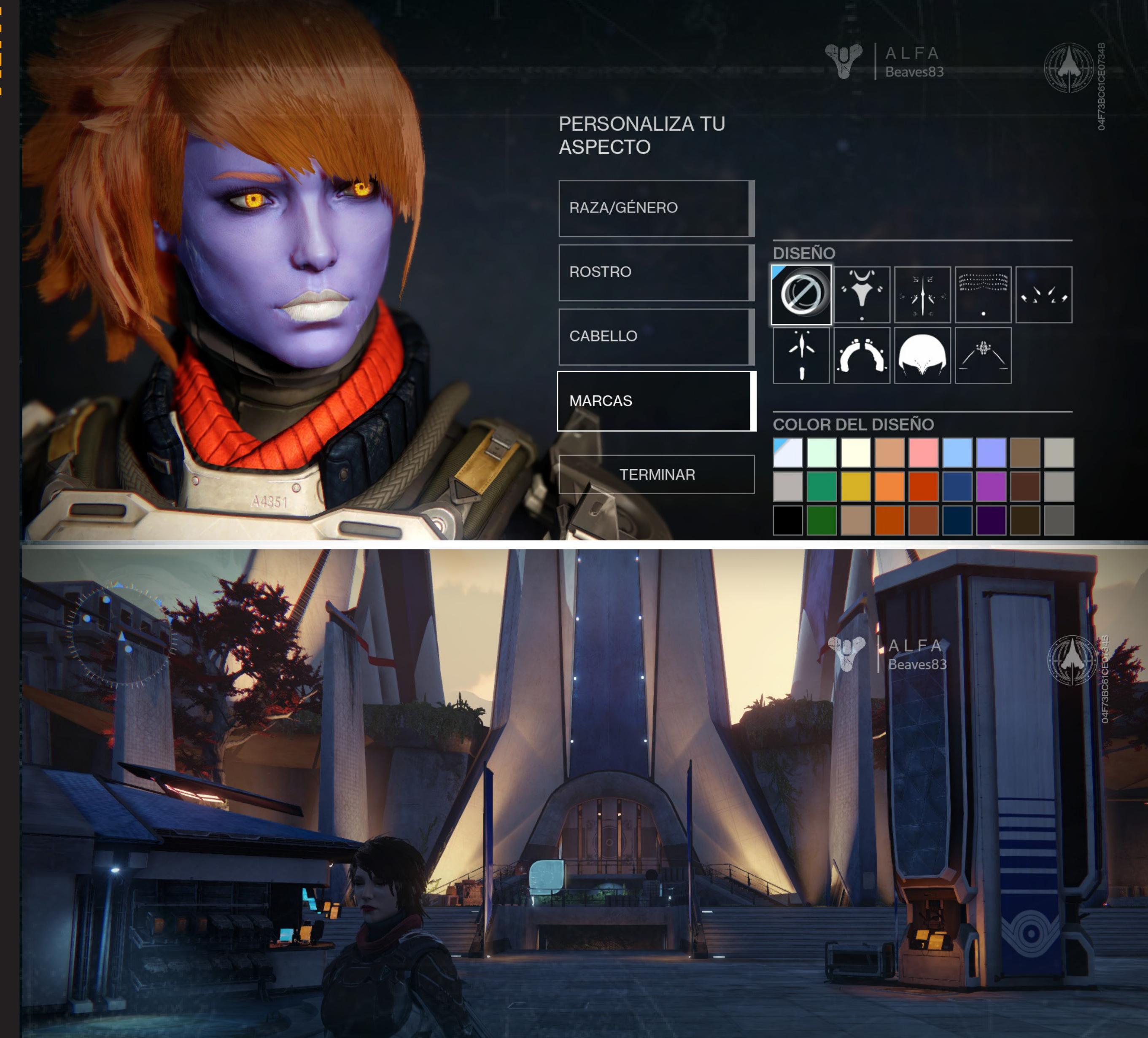


La humanidad ha tenido una época hegemónica de expansión por el universo colonizando varios planetas. Eran buenos tiempos hasta que nos topamos con unos alienígenas que rivalizaban con nuestra civilización por ostentar el título de especie dominante. Casi nos llevaron a la destrucción completa pero aún queda algo de esperanza y está depositada en Last City, último bastión humano que resiste. Afortunadamente parece ser que contamos con algún aliado ahí fuera que nos protegerá como si de un guardián se tratara. Es la misteriosa esfera blanca conocida como The Traveler (El Viajero). Poco se sabe sobre este misterioso aliado salvo que nos ayuda y que con su llegada comenzó la expansión humana por el universo.

Esta es la historia que nos trae el juego, aunque ciertamente en la Alfa de poco nos servirá. La idea es que probemos algunos de los modos y de las posibilidades que nos brinda este esperado gran juego.

Comenzaremos con la creación de personaje, donde contamos con tres clases donde elegir: Titán, Cazador y Hechicero, donde cada una contará con distintas características. Pasamos a un menú para personalizar el personaje donde elegiremos la raza, color de pelo, forma de la cara y otras cosas más para que nuestro personaje destaque respecto a los demás. También hay que decir que contamos con tres razas distintas entre las cuales podremos elegir el género que deseemos: varón o hembra. Las razas son Humanos, Insomne y Exo. Dicho así parece todo muy





simple pero seguramente cuando lleguéis a este punto veréis que es muy completo, ya que vuestra primera elección será la que marque este personaje durante toda la historia del juego. También comentar que no solo podremos crear un personaje, si no que podremos crear varios, para así ir cambiando según nos apetezca.

Una vez vista la creación nos metemos en el juego donde se nos muestran tres posibles opciones donde viajar con nuestra nave: La Torre, El Crisol o la Tierra.

La Torre. Hogar de los guardianes, donde podremos reagruparnos, reabastecernos y forjar nuevas alianzas antes de continuar nuestra aventura. Podremos comprar todo tipo de armas y mejoras, pero siempre que tengamos Lumen, que es la moneda de la ciudad. Lumen es un material

TRES CLASES PARA ELEGIR. TRES CLASES PARA ENFRENTAR LA AMENAZA DE DISTINTAS FORMAS



programable que se usaba como fuente de energía antes del Colapso, y lo bueno es que la cantidad de Lumen que tienes se comparte entre todos los personajes. También para obtener otras cosas te harán falta otros elementos como las Enseñas de la Vanguardia o las enseñas del Crisol.

El Crisol. El lugar perfecto para perfeccionar habilidades y alcanzar la gloria luchando contra otros guardianes. Cuenta con varias entradas, aunque de primeras o al menos en la Alfa probaremos Control. Combates 6x6. Lucha por el control de zonas de batalla. Competitivo. Si ganamos recibimos: enseñas de crisol, equipamiento de crisol y reputación de crisol. Las batallas las puedes realizar con monturas aunque serán limitadas en la partida, y como detalle decir que los puntos de respawn están bien ubicados, no apareceremos delante del enemigo.

La Tierra. Nuestro planeta, aunque no como lo conocemos actualmente, ahora tendremos que movernos con un mundo muy distinto a lo que esperamos de él. Tendremos misiones que podremos hacer de manera cooperativa y siempre dependiendo de nuestro nivel. Es decir cada misión tendrá un nivel recomendado, y te informará de cuantos jugadores pueden realizarla a la vez.

Al principio de este reportaje dijimos que podemos personalizar nuestro personaje para ver cómo será su raza, clase y figura, pero ¿Qué pasa con el equipo? Esto ya no será tan fácil de hacer porque aquí entran las horas de juego y los buenos que seamos. Podremos customizar completamente el equipo de nuestro personajes: casco, guanteletes, armadura de pecho, armadura de pierna, e incluso el armamento, pero para ello tendremos que encontrar este equipo ya sea comprándolo o ganarlo con las misiones que realicemos. El personaje cuenta con un gran potencial que explotar pero solo tú serás quien decida cómo.

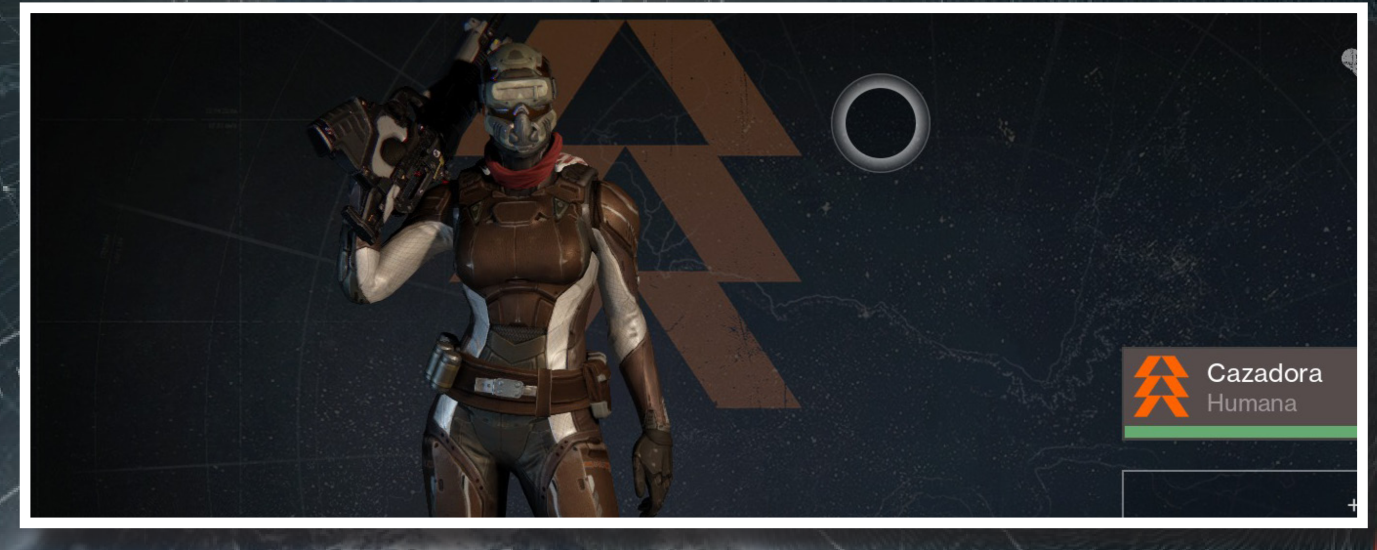
Unos gráficos magníficos, esperemos que el juego como poco mantenga los mismo, ya que nos hemos sorprendido que siendo una Alpha del juego ya nos hayan mostrado tal potencial. Los objetos brindan un nivel de detalle espectacular, los personajes rozan la perfección y los escenarios simplemente son esplendidos. Este nuevo motor gráfico permitirá exprimir el potencial de la nueva generación regalándonos momentos realmente intensos y de gran belleza que nos dejarán con la boca abierta e incapaz de soltar el mando.



REALIZADO POR BIBI RUIZ

CREA TU PROPIA LEYENDA Y FORJA TU DESTINO

El apartado sonoro es muy bueno, nos acompañara dando emoción a cada momento, y se integrará con nosotros de una manera brillante. Ya lo veréis en esos momentos que no paran de aparecer enemigos y la música sube volumen y ritmo para que salte la adrenalina. Las voces nos las encontramos en ingles pero nuevamente tenemos otra sorpresa y es que los subtítulos y todos los textos que vemos en el juego están completamente traducidos a nuestro idioma.







CON MUCHO CAMINO POR DELANTE PARA LLEGAR A SU VERSIÓN FINAL PERO CON UNA ALFA DE BASTANTE CALIDAD

Recientemente observe por steam un juego que me llamo la atención pues a pesar de partir de un planteamiento muy Minecraft de cubos y de un mundo en el cual puedes construir lo que tú quieras a modo de pobre trabajador, vi que tenía algunas ideas muy originales pues añadía a la vez una parte muy de fantasía. Le di una oportunidad y resulto ser un gran juego que a la vez aún está sin terminar ya que se encuentra todavía en versión alfa, asique aún se pueden mejorar muchos aspectos del mismo y limar algunas pequeñas asperezas.

En cuanto a los gráficos a pesar de usar el conocido sistema de cubos me gusto un aspecto, cuenta con una paleta de colores más oscura que la mayoría de los juegos del mercado de este estilo, lo cual le permite diferenciarse un poco de estos y que no pienses instantáneamente que te encuentras ante un clon. A parte de este detalle no vi muchas variaciones a nivel visual pero hay que tener en cuenta que estos juegos no tienen muchas posibilidades de variación al basarse en el modelo de voxel (el nombre técnico de los cubos como gráficos) pero lo cual a la vez permite que el jugador se sienta familiarmente atraído.

También me gusto cuando lo vi que los personajes del mundo no siguen el mismo patrón de cubos sino que estos se salen de formas solo con cubos, entre los que destacaría especialmente criaturas como los dragones, que me fascinaron con su presencia dentro del juego y dando realmente la sensación de estar ante un gran enemigo.



>>

LA FANTASÍA LLEGA POR LA PUERTA GRANDE A LOS MUNDOS DE VOXELS

Quizá una de las cosas que metería en esa sección de cosas que se deberían mejorar sería el apartado sonoro del juego ya que para mi gusto los sonidos en general no están muy logrados, por ejemplo el picar piedra no suena muy creíble. Por el contrario los sonidos de las criaturas sí que están algo mejor logrados. Y el sonido ambiental de las tormentas y lluvias en general también me gustó bastante pues en ese aspecto me pareció más realista que el de otros juegos del mismo estilo.

En cuanto a jugabilidad poco hay que comentar ya que sigue bastante fielmente las bases asentadas de los juegos de este estilo, que parecen ya inamovibles pero a la vez sirven para que la gente pueda cambiar entre ellos sin llegar a notar en ningún momento un cambio brusco. Sí que noté pequeños detalles que me gustaron como el hecho de que si te acercas a un bloque que esta solo a una altura más que tú el personaje salta automáticamente al acercarte a él lo cual quieras que no en subidas a grandes alturas por una pared escarpada se acaba notando y a mí me pareció un gran acierto de

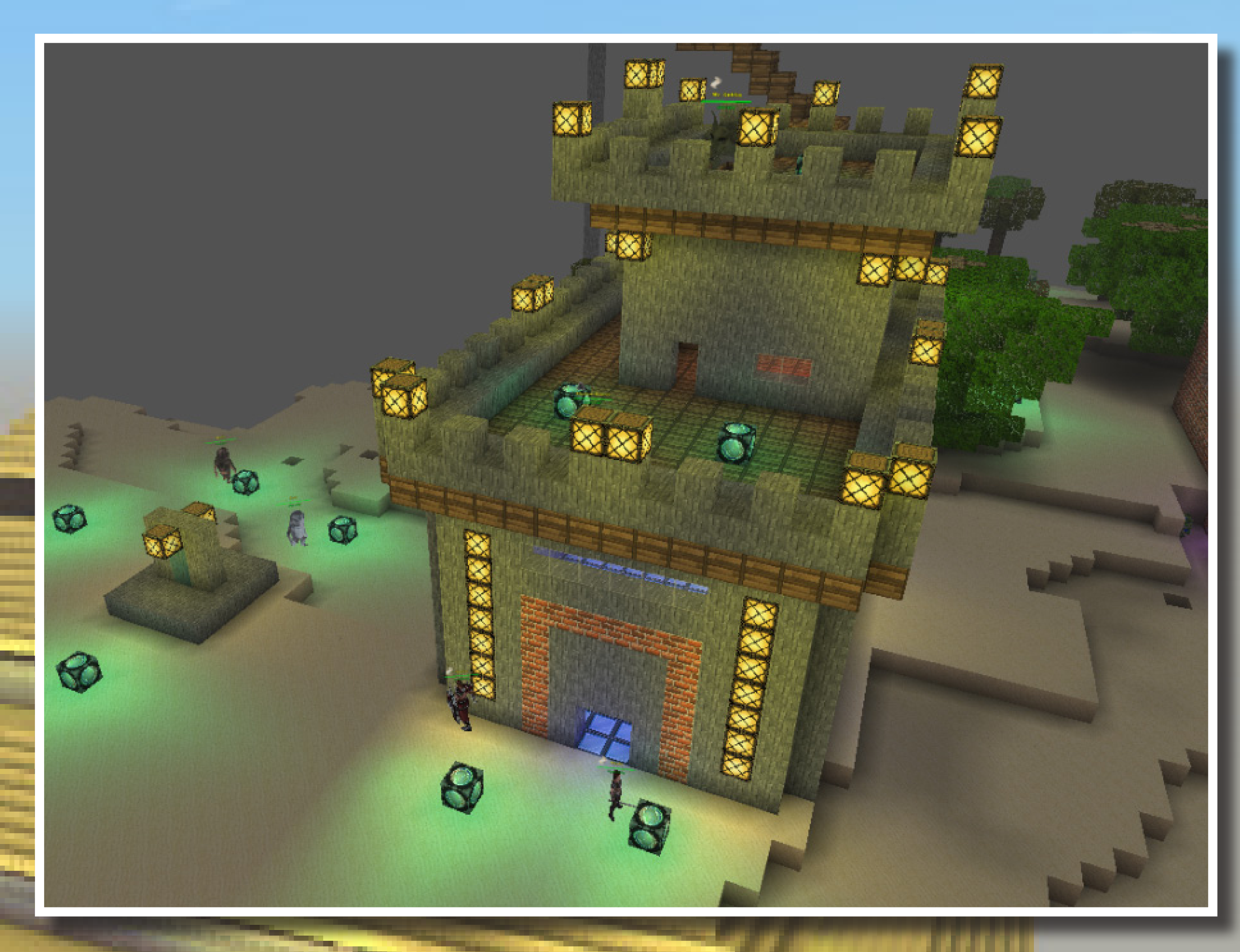


BLOCK STORY

PLATAFORMAS: PC

GENERO: ROL

REALIZADO POR PEDRO GARCÍA CASTILLO



los creadores y muy bien pensado.

Otro aspecto que me gustó respecto a otros juegos como Minecraft es que en Block Story existe una historia, que aunque no será obligatoria seguir te da la opción de vivir una gran epopeya en un mundo tan grande como es este, y además existirán personajes con los que podremos interactuar a lo largo y ancho del mundo, abandonando la sensación de que vives totalmente solo y rodeado únicamente de enemigos. Siempre es de agradecer detalles como estos. La historia provoca que podamos acercar este juego a la vez al terreno de los RPG aunque de manera bastante simplificada, tendremos un mapeado enorme y seremos una especie de recadero de todo el que nos encontremos, mandándonos de un lado a otro a su capricho.


ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3

El E3 de este año ha sido intenso pues todas las conferencias se basaban en presentar un juego tras otro, a diferencia de años pasados. Este año apenas se ha hablado de nuevas características o nuevos contenidos de las plataformas online de las consolas. Por lo visto, escuchando lo que los jugones querían han mostrado una gran cantidad de juegos



Pocas sorpresas hemos tenido este año, pues casi todo lo mostrado ya había sido anunciado anteriormente, pero aun así las distribuidoras de videojuegos han mostrado alguna que otra joya para disfrute de los presentes en el E3 y de los que lo vieron a través del streaming.

La primera conferencia que pudimos ver fue la de Microsoft, que desbordo el escenario con una buena cantidad de juegos, pero posiblemente lo que más llamó



la atención fue Sunset Overdrive, un shooter desenfadado y lleno de acrobacias que dará mucho que hablar, sobre todo jugándolo con nuestros amigos en cooperativo. Otro juego que cabe destacar es Scalebound del que se pudo ver un tráiler y que parece que será una bomba, ya que entre otras cosas podremos montar nuestro propio dragón. Ambos juegos serán exclusivos de Xbox One.

Unas horas más tarde le llegó el turno a Electronic Arts que mostraron lo nuevo de Star Wars: Battlefront y anunciaron el nuevo Mass Effect, aunque sin mostrar demasiado de ninguno de ellos. Otros dos juegos de EA que darán que hablar en los próximos meses son Mirror's Edge 2 y Battlefield Hardline. Del primero mostraron como en los anteriores un video de los desarrolladores con algo de imagen del juego y del segundo un impresionante tráiler además de informar de la beta del juego.

La estrella indiscutible de la conferencia de Ubisoft fue Far Cry 4 del que mostraron un video en el que presentaban al que será nuestro enemigo en esta nueva entrega, pero también mostraron otros juegos como el Just Dance, The Division, Assassin's Creed Unity y la sorpresa de Ubisoft Rainbow Six: Siege, del que mostraron un gameplay en estado pre-alpha con muy buena pinta.

Al día siguiente (de madrugada para nosotros) fue la conferencia de Sony. En principio fue como las demás, mostrando una gran cantidad de juegos, pero la última parte de la conferencia

UN E3 TOTALMENTE CENTRADO EN LOS VIDEOJUEGOS







COMPLETA EL REPORTAJE

nos habló de PS Now y PS TV entre otras novedades de su plataforma online. Pero sin duda la gran sorpresa de Sony fue Dead Island 2 del que pudimos ver un video con mucho humor sobre la infección zombie en California. También mostraron algo más de Destiny y de The Order: 1886, así como anunciaron The Little Big Planet 3 con nuevos personajes jugables.

Por último fue la Nintendo Direct donde nos mostraron The Legend of Zelda para WiiU, un nueva entrega de Zelda pero esta vez de mundo abierto y con una pinta excelente. Otros de los juegos que mostraron fueron el nuevo Super Smash Bros, que traerá una gran cantidad de luchadores, entre ellos nosotros mismo, o más bien nuestros Miis, Bayoneta 2, que incluirá la primera entrega al comprarlo, Hyrule Warriors o Xenoblade Chronicles X entre otros.

En todas las conferencias se mostraron grandes juegos, auque desgraciadamente para jugar a la gran mayoría tendremos que esperar hasta 2015. Si queréis conocer todos los juegos que se mostraron en las conferencias podéis verlos en nuestro blog excepto la última de Nintendo que por horarios no fuimos capaces de verla. Aquí os dejo el enlace a las conferencias del E3: http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/2014/05/conferencias-e3-2014.html

POCAS SORPRESAS PERO MUY DESTACADAS







Los pasados días 27, 28 y 29 de Junio se celebró en el Ifema de Madrid por primera vez la feria Gamergy un gran encuentro que contó entre otras cosas con la competición de la LVP, además de poder divertirnos con muchas más actividades.



Lo primero que me gustaría destacar, antes de comenzar a comentar un poco que es lo que pudimos ver y disfrutar en estos tres días, sería que en mi opinión la organización del evento y la distribución de las diferentes zonas eran totalmente acertadas. Tematizando muy bien cada zona y poniendo próximos aquellos juegos que eran similares.

Lo primero que te podías encontrar nada más entrar al recinto era el stand de Evolve, el nuevo juego por el que está apostando muy fuerte 2K, juego desarrollado por Turtle Rock, creadores de la saga Left4Dead, lo cual hace que uno se fie de ellos y este casi seguro que podemos estar ante otra gran revolución en cuanto al cooperativo se refiere. Dicho juego se encontraba en un stand cerrado el cual siempre estuvo precedido durante todo el evento por una cola de gente considerable. Pero aun así mereció la pena la espera, aunque sea por poder probar dicha joya. Una vez dentro me puse a los mandos del trampero Griffin. El trampero es una de las 4 clases que deberán cooperar junto al médico, el asalto y el apoyo. Puedo decir en el poco tiempo que pude echarle un tiento al juego, que si hay un adjetivo que lo describa bien este es divertido, a la par que frenético, pues no podremos despistarnos ni un momento si queremos ganar esta batalla de épicas dimensiones.

>>

LA COMPETICIÓN DE LOS E-SPORTS ESPAÑOLES EN SU MÁS ALTO NIVEL



Si seguíamos unos pasos hacia la derecha de la entrada nos podíamos encontrar con el stand de un nuevo Shooter Free2Play, llamado Phyrok, el cual no tuve la oportunidad de probar pero si de observarlo durante un buen rato. Lo que vi me pareció bien hecho pero no pude notar nada que me pareciera realmente rompedor dentro de un género como son los shooters online. Me dio la sensación de que tomaba ciertas ideas de la saga Halo como el estilo de movilidad aunque la ambientación no llegaba a ser tan futurista y espacial. También me pareció que estaba bastante aceptable el número de armas diferentes con las que contaba el juego. Un arsenal nada desdeñable frente a los grandes referentes del género como Call Of Duty o Battlefield.

Justo enfrente de este stand podíamos ver los combates de mechas del ya famoso y alabado Titanfall. Combates que merecía la pena pararse

a ver por lo menos un poco, pues resultan realmente vistosos y muy frenéticos. Eran una zona relativamente pequeña con pantallas en lo alto a ambos lados en las que podías disfrutar de la acción sin perder ni un ápice de la misma. Este juego, está llamado a ser uno de los fuertes en cuanto a competitivo en el futuro, pero hoy en día aún no cuenta con una comunidad comparable a los grandes de los e-sports. Sin embargo la verdad es que ha recibido una gran acogida entre el público.

Tras esta zona se encontraba uno de los juego estrella y uno de los que tienen más tirada en nuestro país. La zona Call of Duty, en donde se disputaron en una gran pantalla las etapas finales del torneo de la LVP del cual se alzaron campeones el equipo Ozone Giants, consiguiendo nada más y nada menos que su tercer campeonato de Liga. Creo que ha sido en este campeonato donde he podido ver los momentos más frenéticos y como el Call of Duty también puede ser de verdad un juego de equipo, sin nada que envidiar al Battlefield, cuando yo también lo veía como un juego totalmente individualista en el cual lo único que vale es el uno contra el mundo. Para los amantes de este shooter también había otro escenario en la feria en el cual se podía observar detalles o jugadas desde un punto de vista



IFEMA DERROCHO ESPECTÁCULO POR TODOS LOS COSTADOS EN ESTOS 3 GRANDES DÍAS



más tranquilo y comentadas con más detalle. Para aquellos que disfrutan de ver cómo ha sido cada jugada a cámara más lenta.

Tras esto, si nos dirigíamos a la derecha desde la zona del Call of Duty llegaríamos al mundo Minecraft, en el cual podemos destacar entre otras cosas una zona con ordenadores en la cual tras esperar una más que numerosa cola podríamos jugar a diversos minijuegos diseñados por el grupo de youtubers españoles L3tcraft, formado por Alexelcapo, Chincheto, Tonacho y Milicua. Entre estos minijuegos destacan algunos como el llamado Parkour del A-Fortunado, El mojon caliente o El rey de la pista entre otros muchos. Minijuegos que por cierto resultaban realmente divertidos y que se notaba que habían sido cuidadosamente pensados y diseñados al milímetro. En la zona del mundo Minecraft también podíamos encontrarnos con un

escenario en el que, entre otras cosas dieron alguna que otra charla los integrantes de L3tcraft. Y otra pequeña zona en la cual en sus tiempos libres podías acercarte y hacerte fotos con ellos, lo cual puedo admitir que desistí ya que la cola era sin exagerar kilométrica y cargada de todos los fans de estos genios del humor.

Finalmente podríamos encontrarnos con la zona dedicada al League of Legends que era la más grande de toda la feria y que estaba dividida en muchas subzonas. Entre ellas podíamos encontrar la zona del Baron Nashor una especie de escenario en el que podías ver a gente cosplayeada de tus personajes favoritos del LoL entre los cuales destacaría a Elise, Garen o Wukong, que sin duda puedo afirmar que eran los disfraces más currados que he visto en mi vida.

También existía una pequeña zona donde te podías apuntar para jugar partidas ARAM y cuyos premios eran skins y camisetas de lol que estaban muy chulas. Se vieron verdaderos enfrentamientos muy graciosos, y además también es de destacar que el locutor tenía comentarios muy ingeniosos.



REALIZADO POR PEDRO GARCIA

VARIEDAD DE JUEGOS PARA TODOS LOS GUSTOS



Pero sin embargo el plato fuerte de la zona del League of Legends fue la zona que contaba con una pantalla gigante y unas gradas muy amplias donde se disputaron las fases finales de la liga LVP de dicho juego, y de las cuales se alzó campeón el equipo Karonte. Se presenciaron momentos de gran intensidad y unas partidas de lo más alocadas, siempre demostrando el gran despliegue de habilidad que tienen los jugadores españoles. Tras dicho torneo se presentó muy en detalle una de los futuros skins de dicho juego, que será nada más y nada menos que el legendario Darius (jugador de baloncesto), skin que personalmente me parece muy bueno y de los más graciosos y logrados de todo el juego.

En resumen derroche de juegos y de diversión en todas sus esquinas y una fecha que todo gamer debería apuntar en sus agendas, ya que debido a la gran cantidad de gente presente en esta edición muy posiblemente este evento se quede como uno de los clásicos madrileños año tras año.

DESCARGA TODOS NUESTROS NÚMEROS DESDE NUESTRO BLOG

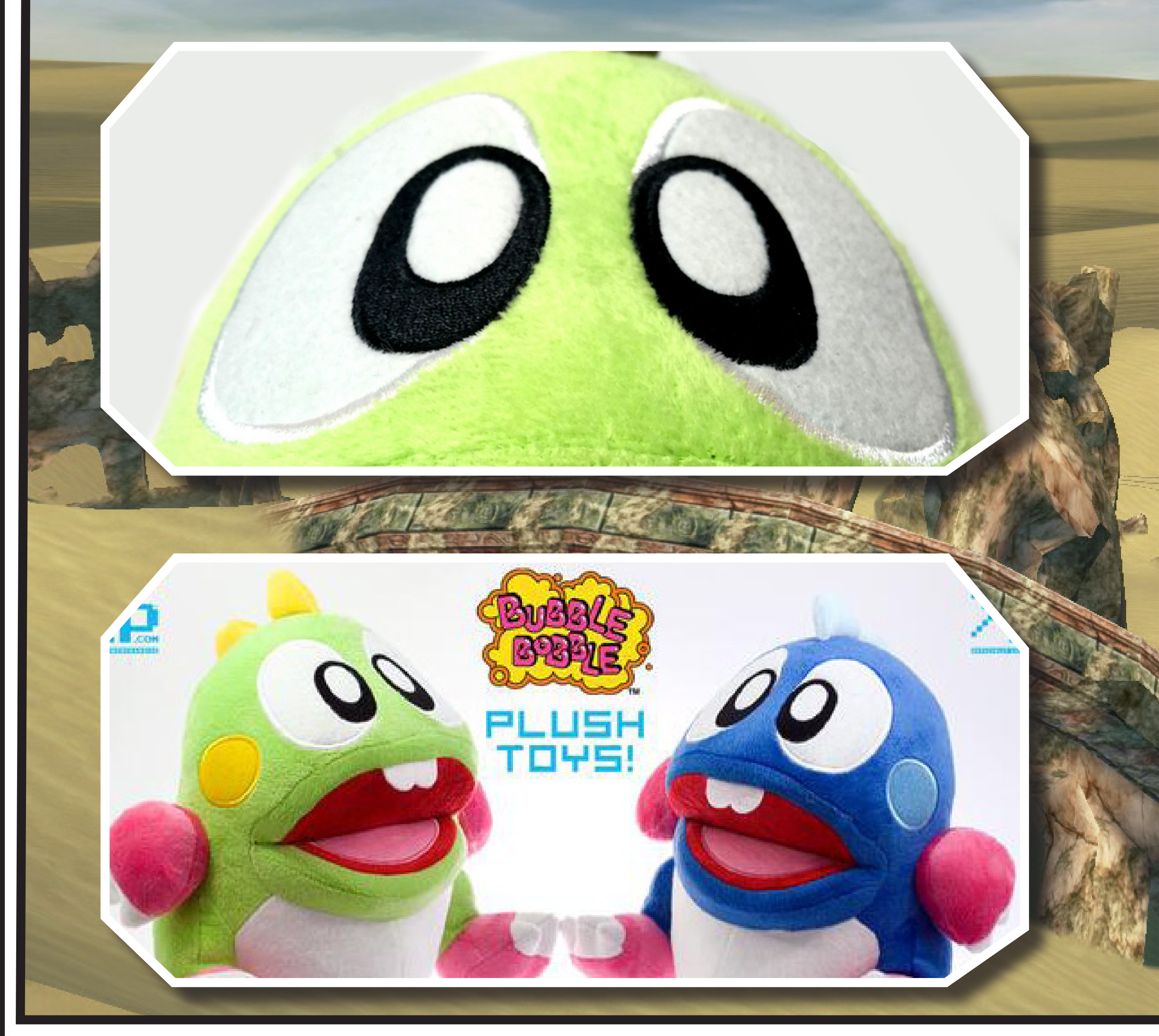


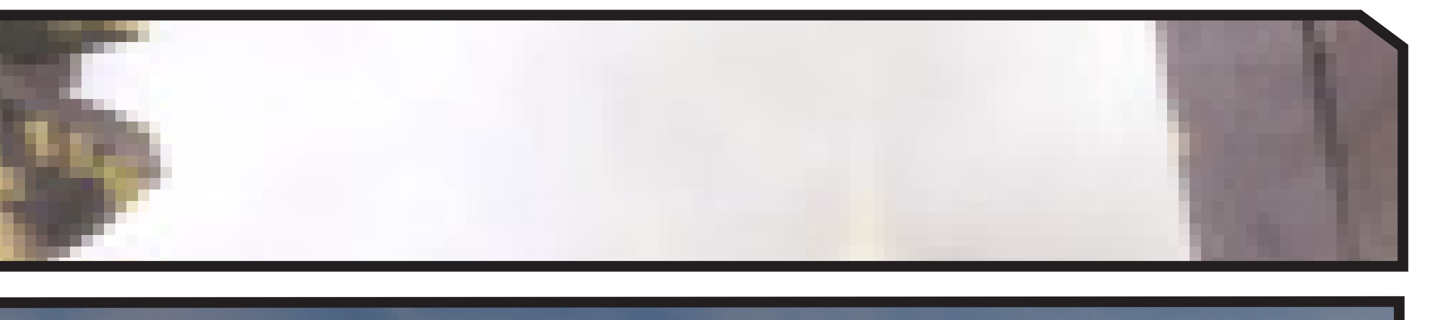
REVISTA DE VIDEOJUEGOS

CURIOSIDADES

PELUCHES DE BUBBLE BOOBLE

Seguramente estos peluches le sonaran más a los treintañeros aunque les gustará a todo el mundo. Son de un conocido juego arcade llamado Bubble Booble donde nuestra misión era meter a los enemigos dentro de unas pompas, que los dragoncitos soltaban por la boca, y explotarlas. Los peluches cuestan unos 20 euros y están disponibles los dos modelos de dragones que hay. El tamaño es 28 centímetros y podéis comprarlos en : Unbox Industries



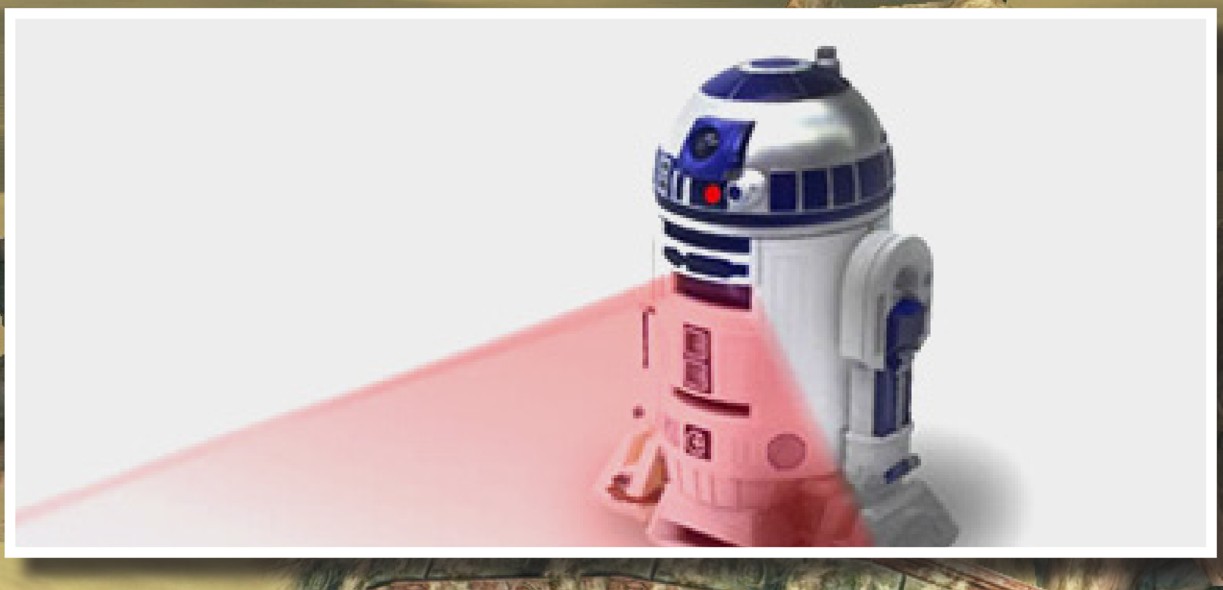


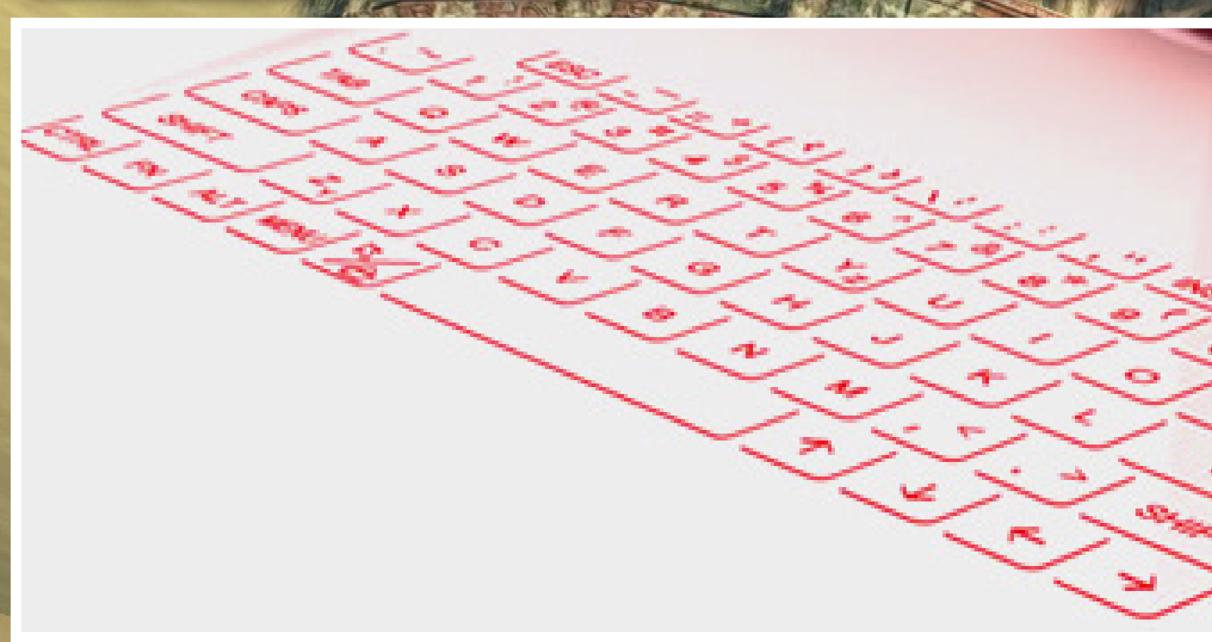
SEXY POKEMON

A más de uno le comenzará a gustar Pokemon a partir de ahora y seguramente una chica con estas braguitas no le parecerá tan friki. Son varios modelos basados en los juegos de pokemon: Bulbasaur, Charmander, Pikachu y Squirtle. Estas braguitas han sido creadas por Maker's Way Designs, y se pueden comprar en esta página: Maker's Way Designs

R2-D2 TE AYUDA A ESCRIBIR

Hasta ahora hemos visto ya muchos teclados holográficos pero parece ser que aún no están totalmente aceptados e integrados en la sociedad. Seguramente tanto a los amantes de Star Wars como los que no lo son les gustará este R2-D2 que muestra a través de infrarrojos un teclado que podemos usar perfectamente, según dicen sus creadores. También, para saber que estamos presionando una tecla, cada vez que pulsemos una escucharemos unos sonidos característicos de este peculiar robot. Podéis comprarla por unos 300 euros en Runatown





¿SUPER NINTENDO PORTÁTIL?

Parece ser que lo retro cada vez está más de moda, y así lo ha visto Rose Colored Gaming, la empresa que ha creado este invento. Los juegos serán los de Gameboy Advance pero el diseño está muy molón, ya que está perfectamente integrado en el modelo. No es barata su compra pero hay que comprender que es un gran trabajo. Por unos 150 euros podréis comprarla en su página: Rose Colored Gaming





CHICAGO ESTÁ INTERCONECTADA Y TU NAVEGARAS POR ELLA

Nos encontramos en Chicago, donde una red central de ordenadores conecta a todo y a todos, Watch Dogs explora el impacto de la tecnología en nuestra sociedad. Usando la ciudad como arma, nos embarcaremos en una misión personal para administrar nuestra propia justicia

Una red llamada ctOS (sistema operativo central) conecta todo y a todos, de manera que permite obtener información desde cualquier lugar de cualquier persona que queramos. CtOS controla casi toda la tecnología y la información de la ciudad, incluidos datos clave de todos sus habitantes. Sonaría algo descabellado y fantasioso si no es porque muchos de vosotros estaréis pensando que esto está pasando ya en la vida real. Nosotros tendremos que ayudar a Aiden Pearce, un brillante hacker cuyo pasado delictivo desembocó en una violenta tragedia familiar, que ya descubriréis vosotros, a hacer justicia por aquellos hechos. Todo en la ciudad irá a nuestro favor y a la vez en nuestra contra para embárcanos en esta historia que está hilada por docenas de actividades que podremos hacer en Chicago.

La historia ciertamente no será el fuerte del juego, porque lo que hace que este juego te enganche será todo lo demás.



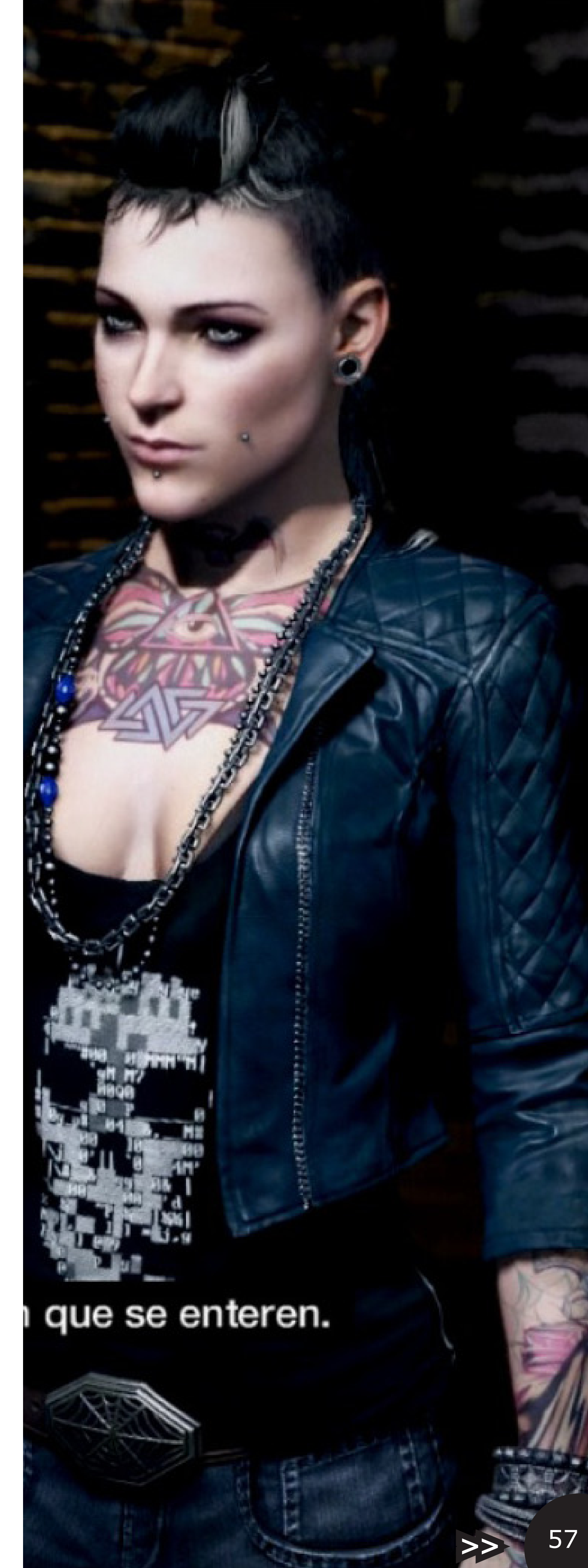
LA GRAN NOVEDAD: EL HACKEO

¿Te gusta un coche? Llévatelo y además de robarle el dinero de la guantera se añadirá a tu garaje, ¿Quieres dinero para ropa? Roba números de cuentas para transferir dinero y pasa por un cajero a sustraer los billetes, ¿Te quieres tomar unas pastillas? Bueno, esto suena raro, pero son unos viajes alucinógenos muy entretenidos, puedes llevar desde una araña gigante saltando de edificio en edificio hasta matar alienígenas con tu pistola laser.

No todo será dinero, pero si será necesario para conseguir complementar nuestro ataques o simplemente conseguir nuevos objetos. Uno de los modos más sencillos es ir hackeando la cuenta bancaria a la gente que veamos por la calle para ello. Lo que si resulta curioso, si intentamos adaptar un poco el juego a la realidad es que veamos que un tío que cobra 50.000$ dólares al año solo tenga 150$ en la cuenta, pero bueno, la gente despilfarra mucho.



El arma más importante del juego, ya que con ella si queremos podemos hasta prescindir de las armas es nuestro Smartphone. En cualquier momento podremos acceder a él con solo un botón y rápidamente tendremos acceso a todo. Aunque no voy a explicar todos los apartados porque podríamos irnos a demasiadas paginas si voy a hablar de unas cuantas opciones y de lo que contienen. Podremos ver el progreso de nuestra historia, tanto en historia principal como misiones secundarias y demás; el Árbol de Habilidades, que está dividido en cuatro partes que a su vez contienen varias más. Hackear (Interferir comunicaciones enemigas, levantar puentes o desactivar un helicóptero), Combate (Experto en escopetas (más daño), Recarga rápida o Concentración mejorada, muy bueno a la hora de conducir), Objetos creados (Cebo, Explosivo o Apagón) y Conducción (Conductor todoterreno (mejora en campo a través) o Conductor preciso (las ruedas tienen menos probabilidad de reventar); guía de campo de DedSec (un tutorial siempre presente que será muy útil por si olvidamos como hacer algo); Contratos en línea; Sesión en línea; Marcadores; Coche a petición (Camionetas, deportivos, motocicletas, …); Contratos de agente; … y muchas más cosas, completito ¿Verdad?



Salgamos fuera de nuestro personaje y de su Smartphone para irnos a la ciudad, Chicago. ¿Qué opciones tenemos para hacer aquí? Si nos vamos al mapa de la ciudad disponemos de bastantes posibilidades. Voy a intentar nombrarlas todas:

Juego de la ciudad: Por ejemplo triple, juego donde tienes que seguir la bola, Ajedrez, un juego de mesa estratégico donde tendrá que aguantar todo lo que puedas sin recibir mate; tragaperras, no hay mucho que explicar; Póker, demuestra lo bueno que eres jugando a este juego de cartas.

Juegos de RA para móvil: Cash Rush, es un juego de parkour para móviles donde tendrás que ir cogiendo monedas; MVZN, destruye a los invasores antes de que se acabe el tiempo.

Tiendas: casa de empeños, comprar componen de creación para crear herramientas; farmacia, un bueno sitio para comprar componentes de creación clave; Restaurante, toma bebidas en esos sitios para aumentar temporalmente la duración de la concentración; tienda de ropa, comprar nueva ropa para Aiden.

Citi Hotspots: esta aplicación te permite señalas puntos para descubrir parte de la historia e información de la ciudad, también ganaras regalos en alguno de ellos y puedes dejar tu regalos para otra gente: dinero, medicinas o balas.





PLAYSTATION 4 ANALISIS

CREATIVE FUTURE



Contratos de agente: Será bueno para ganar dinero, aunque tendrás que ser bueno para escapar de la policía porque harás de señuelo corriendo con tu vehículo por puntos estratégicos de vigilancia del ctOS para llamar la atención de la policía.

Puntos de interés: desbloquea las torres, instala una puerta trasera para acceder a nuevas actividades por la zona. Con esto también desbloquearas escondites, objetos para recoger, puntos de invasión de la privacidad e investigaciones secundarias.

Seguramente se me ha escapado algo pero creo que tenéis suficiente información para comenzar a explorar el juego.

Durante el juego podremos ir andando, corriendo o usar un vehículo para llegar hasta donde queramos. Conducir el vehículo a veces no será fácil pero todo es cuestión de cogerle un poco de practica y si os ayudáis de las mejoras del árbol de habilidades referentes a la conducción seguro que ya no tendréis problemas. Como no, lo de subir a atalayas, o mejor dicho llegar a una torre de control para piratearla será muy entretenido y seguramente os recordará a algún juego del mismo estudio. Hacer cosas secundarias no será obligatorio para completar el juego pero si os entretendrá y os divertirá, sobre todo cuando os empeñéis en superar las marcas de otros jugadores en los mini juegos, e incluso las propias vuestras. Como contra podemos añadir que algunas de las

GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: PS3, PS4, 360, XBO, PC, WIIU

DISTRIBUIDORA: UBISOFT

DESARROLLADORA: UBISOFT MONTREAL

18 www.pegi.info

WATCH DOGS

HISTORIA	8.0
GRAFICOS	9.0
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	8.7
TRADUCCION	10

NOTA 9.0

REALIZADO POR BIBI RUIZ

misiones se hacen demasiados repetitivas por lo que cuando las hayáis realizado unas cuantas veces pueden llegar a cansar. El entorno gráfico es excelente, es cierto que ni las texturas ni el nivel de detalle final es el que se mostró al presentar el juego, en un primer E3, pero también hay que decir que el juego luce muy bien. Los juegos de luces están muy bien diseñados y tanto el detalle de los personajes o gente de la calle como de los escenarios luce muy apropiado. Respecto al apartado sonoro y la traducción, puedo decir que los dos están a la altura. El juego cuenta con una traducción completa al castellano tanto subtítulos, voces como todo el contenido del juego.

Finalmente os comentaré que hay también una aplicación de móvil para jugar paralelamente con alguien que tenga el juego en PC o consola. La aplicación cuenta con un perfil propio que iremos subiendo, tutoriales de ayuda, contactos, editor y partida rápida. En ella podemos ayudar a la policía a capturas a otros usuarios, bastante entretenido para jugar un rato.

CONCLUSIÓN

Watch Dogs es un gran juego, muy completo en todos los aspectos, novedoso en el sistema de hackeo con el cual podremos tanto robar, conseguir información, o desarticular una banda completa solo usando nuestro móviles y los dispositivos electrónicos del entorno. Un apartado gráfico bueno, un apartado sonoro acorde con cada momento del juego y muchas horas de juego gracias a todo lo complementario a la historia principal.



HASTA

20 €

DESCUENTO CON CREATIVE FUTURE

COIN UP

¿COMO CONSEGUIR LOS CUPONES?

Más info en el reportaje 'Mi maquinilla recreativa a medida'

o en http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/



UN FUTURO SOBRECOGEDOR DONDE TODO ESTÁ CONTROLADO

Ya era mucha la gente que esperaba este juego con ganas y que sabía que una historia fantástica salida del estudio Supergiants Games (creadores del épico Bastión) no les iba a decepcionar

Recién salido del horno, llegó a PC el día 20 de mayo un juego indie de esos que demuestra que no hay que ser un estudio con presupuestos millonarios y grandes equipos de desarrollo para crear una historia de esas que se queda en la mente de quien la juega durante muchos años. Desde el primer momento se puede apreciar además que la gente que está detrás de este juego son los mismos que ya nos deleitaron con Bastión ya que tiene un aire muy a ese juego a pesar de que todos los apartados fueron mejorados.

El primer apartado que ya sorprende desde el primer momento es el apartado gráfico, con unos gráficos a medio camino entre el 2D y el 3D y realmente impactantes. Con un colorido muy particular y con colores amarillentos y blanquecinos, todo ello dando una sensación muy de limpieza, sin colores que desentonen, todo ello es muy estético. También me parece muy logrado el personaje de Red, la protagonista, tan



SIMPLEMENTE DÉJATE LLEVAR POR LOS APARTADOS ARTÍSTICOS DE ESTA PEQUEÑA JOYA

to a nivel artístico con un aire que nos recordara medio a los años 20, personaje que a lo largo de la historia se desarrolla muy bien y consigue una profundidad muy grande, llegando a ser uno de esos compañeros de viaje de los que te da pena separarte al terminar tu viaje.

Los diseños de personajes están también bastante acertados, en un mundo de estética Cyberpunk, y además están muy bien pensados visualmente para que no desentonen con el mundo en ningún momento, luciendo diseños casi todos ellos con colores blanquecinos y mostrando figuras muy esbeltas y con acabados muy limpios al igual que el escenario.

Pasando a hablar de la historia decir que toda ella está contada por nuestra espada, Transistor, de la misma manera que la voz en off en Bastión. Uno de los detalles que es muy de este pequeño estudio, al igual que el detalle de que la historia se nos contará de manera muy lenta y sobre todo a través de los diálogos de nuestros personajes. Poco a poco podremos ir contestando a todas las cuestiones que se nos plantean al principio, ya que empezamos la historia sin información de ningún tipo, No sabemos qué hacemos ahí ni cuál es nuestro objetivo. Pero poco a poco iremos viendo como nos vemos envueltos en una épica aventura con un aire único y con un final que nos os voy a spoilear pero que literalmente a mí me puso la carne de gallina y aplaudí por lo bien cerrada que esta la historia. Nuestro compañero inseparable durante





toda esta epopeya Transistor, se muestra como un alma muy tranquila y que a la vez parece entender muy bien todo lo que pasa a nuestro alrededor y sirve de algún modo como Pepito Grillo, nuestra voz de la conciencia, de la historia, aconsejándola siempre que debe hacer y qué otras cosas no merecen la pena. Os envolveréis en un mundo tecnológico, donde todo está controlado por máquinas hasta el punto de que el número de veces que golpeas una pelota lo cuenta un sensor o se les hacen preguntas a los ciudadanos sobre qué tiempo desearían que hiciera y según sus respuestas se hace realidad el más votado.

En tercer lugar y de lo más sorprendente de este juego es la banda sonora, disco que inmediatamente añadí a mis listas de reproducción, con canciones de estética electrónica en su mayoría, pero a la vez con melodías de lo más relajante. Es una joya para los oídos, y más de una vez te darán ganas de pararte a escuchar una



melodía antes de continuar la aventura. Simplemente jugarlo con unos cascos envolventes es un momento de relax máximo en el cual te olvidas de todo lo que pasa a tu alrededor y te sumergirás en este maravilloso mundo de manera total. Además dentro del propio juego tienes una zona, que es la zona de desafíos en la cual habrá retos de todo tipo, desde velocidad a superar combates en menos de un determinado tiempo u otros más estratégicos en los que deberás derrotar a los enemigos solo con unas habilidades determinadas. Y en dicha zona los premios por superar cada desafío además de los puntos para subir de nivel serán las diferentes canciones del juego.

Pasando a hablar de la jugabilidad podemos decir que estamos ante un sistema de combate de lo más original, en el que combinaremos la estrategia, en un modo de planificación parando el tiempo, con el combate en tiempo real. Si paramos el tiempo podremos planificar los movimientos que deberá realizar Red acto seguido a toda velocidad, contando con un límite de movimientos y en el cual cada habilidad según lo poderosa que sea gastará más o menos de nuestra planificación. Y es en las habilidades donde llega una de las cosas más geniales de este juego, ya que cada vez que subes de nivel te dan a elegir entre varias funciones (que es como se llaman nuestras habilidades) pero solo podremos llevar puestas cuatro a la vez. Eso si aquí no acaba la personalización ya que además de llevar cuatro podremos usar las que nos sobren para modificar las características de las cuatro que llevamos puestas. Y por último también dispondremos de ranuras de habilidades pasivas. Sencillamente una infinidad de combinaciones sin necesidad de hacer un sistema muy complejo.



CONCLUSIÓN

Quizás uno de los pocos fallos que le he visto a este juego es que no dispone de niveles de dificultad y en su primera vuelta resulta tirando a fácil, lo cual lo podremos cambiar usando los llamados limitadores, que lo que hacen es aumentar la experiencia que ganamos por cada combate pero a la vez hacen que nuestros enemigos sean más fuertes o más puñeteros de muchas maneras posible.



VIAJA AL NORTE DE ÁFRICA Y DETÉN AL EJERCITO ALEMÁN ANTES DE QUE SEA TARDE

Hace tiempo ya, que los seguidores de esta saga estábamos esperando un nuevo juego, que ha terminado llegando y de la mejor manera. Esta saga es una de esas con su propio nicho de mercado, con sus jugadores fieles, pero que también es capaz de captar a cualquier otro gamer ávido de pólvora y sangre. ¿Estás listo para preguntar antes de disparar?

Sniper Elite 3, llevaba mucho tiempo haciéndose esperar, en esta obra tendremos el honor de movernos con Karl Fairburne por los esplendidos parajes del Norte de África. Un clásico relato bélico que nos llevara por estas lejanas y bien recreadas tierras, donde a lo largo de 8 misiones, largas o cortas según la dificultad, intentaremos derrotar al ejército alemán en su búsqueda del arma definitiva capaz de decantar la guerra de su parte.

Cambiamos la vieja y muy vista Europa, por el corazón de África, con unos mapas exóticos y coloridos muy bien llevados y con una dinámica dis-



tinta a la de los anteriores títulos de la saga, al ser esto multiopción por así decirlo , donde podremos decidir realmente entre varias opciones para cumplir nuestros objetivos. A través de 8 misiones realizaremos misiones de



PREPÁRATE PARA PENSAR CADA UNO DE TUS MOVIMIENTOS

asesinatos a larga distancia de altos cargos del ejército, recuperación de documentos y saboteo de vehículos entre otras, esto es lo que los seguidores de la saga esperan de este juego, pero que puede que le falta algo nuevo que lo dinamizase un poco más.

Rebellion, no se ha complicado la vida demasiado y propone una campaña individual, un modo cooperativo no muy trabajado y un multijugador que añade un punto positivo.

El modo campaña, ha traído lo que los seguidores querían, un tipo de juego distinto al típico shooter, donde realmente tenemos que pensar las acciones que vamos a hacer antes de ejecutarlas y donde una brutal y nueva cámara de asesinato nos mostrara los estragos que causan nuestras balas en el cuer-



po de los enemigos. Es básicamente indescriptible, parece sacado de un documental de cómo las balas destrozan a una persona. Esto la verdad que es un punto muy bueno del juego, porque es a cual más alucinante y es lo que enganchó a los jugadores y lo que hará que se enganchen mas a este tercer título.

Por supuesto, casi siempre hay un pero, y en este caso es la cantidad bestial de fallos de la IA y bugs del juego, de un lado tienes un interesante sistema de evasión tras un disparo que te permite reposicionarte, pero que hace que los enemigos crean que no ha pasado nada aunque este todo lleno de cadáveres. Otros fallos de los enemigos como visión desde lugares imposibles, y que dejen de prestar atención aunque les des una colleja si luego te escondes detrás de un seto. Junto con errores de programación como la delimitación de objetos, pero que se te olvidan cuando ves la cámara de muerte, siguiendo por los cielos la bala.



RESPIRA, APUNTA Y DISPARA

Otro aspecto negativo en mi opinión, es el modo cooperativo, realmente no le han sacado el jugo que le podrían haber sacado, simplemente hace que puedas jugar la campaña con un amigo, pero no hay nada reseñable sobre este apartado que me llamara mucho la atención. Peeero, ya que siempre hay otro pero que coge y le pega un machetazo a los anteriores, es el modo multijugador, muy bien traído y que nos ofrece varios modos de juego muy interesantes



y que nos pondrán a prueba en todo momento. Unos modos muy entretenidos y jugables en estos excelentes mapas africanos donde pasaremos unos grandes momentos de entretenimiento frente a nuestra TV o nuestro PC.

Por último matizar que el apartado grafico suele ser una cosa en la que me gusta fijarme aunque no es un parámetro para nada importante a la hora de que un juego te entretenga, sino mirar el juego de los cubitos, pero la verdad que en la versión PC con la cual estoy haciendo este análisis, me ha sorprendido mucho, un modo Ultra que ofrece una experiencia visual fantástica de estos mapas, y que hace que tome mucho mas vida y que todo sea espectacular. Espectacular y sangriento claro, que la cámara muerte no pasa desapercibida nunca.

CONCLUSIÓN

Un titulo para pasar horas entretenido, pensando cada movimiento y realizando nuestro certero disparo después, con los errores de IA que al fin y al cabo olvidaremos y que seguramente sean solucionados en alguna futura actualización, pero donde disfrutaremos de grandes y espectaculares mapa, de la cámara muerte, o como la quieras llamar, desde donde surcaremos el aire con nuestra bala hasta ver como hace blanco y que nos llevara a olvidarnos del paradigma de juego bélico es igual a Europa etc. etc., y que para nada tendremos esa sensación con Sniper Elite 3, prepárate para pensar en cada uno de tus movimientos, prepárate para ser el mas certero.



EL ASESINATO MÁS DIFÍCIL DE RESOLVER ES EL TUYO PROPIO

Una serie de asesinatos rodean a la ciudad de Salem, ¿quién será el misterioso asesino?

Square Enix nos trae un nuevo título, Murdered Soul Suspect, que nos meterá de lleno en una historia rodeada de crímenes sin resolver y en la que nosotros estaremos incluidos en este misterio.

Murdered cuenta con un argumento que te atrapará desde el primer momento. Nos encontraremos en Salem, la famosa ciudad de las brujas, donde Ronan O'Connor un detective con un pasado oscuro se ve implicado en una escena con el famoso asesino conocido como El Campanero y donde es brutalmente asesinado. Nuestra misión no acaba aquí puesto que tendremos que resolver nuestro asesinato y conocer la verdadera identidad de El Campanero.

Nuestro protagonista es el típico policía duro, serio y que ha tenido una vida difícil, pero que además logra que te guste su actitud. Junto a él tendremos varios personajes secundarios que se darán a conocer, son pocos los personajes en sí, pero es lo que lo hace aún mejor porque de este modo se concentra en lo importante.





¿Qué quiere decir esto? Que desde el primer momento se nos pone en el papel de Ronan y de las personas más importantes del caso.

Jugablemente es sencillo, provocando que disfrutemos realmente del argumento que se va desarrollando ante nosotros.

Podremos atravesar ciertas paredes, objetos, personas...lo normal siendo un fantasma, sin embargo dentro del mundo espiritual las cosas del vivo si se pueden saltar pero las fantasmales no, un detalle bastante curioso.

A la hora de resolver cuestiones que aparezcan dentro de una zona donde se ha cometido un asesinato tendremos que buscar ciertos objetos relacionados. Una vez los tengamos todos podremos concluir que sucedió escogiendo las pruebas que realmente son importantes. Es una mecánica bastante simple y no supone mucho reto, sólo hay que buscar muy bien todas las zonas que exploremos. Además si fallamos en nuestras respuestas seguiremos teniendo oportunidades infinitas hasta dar con la clave.

De este modo la dificultad del juego es casi inexistente.

A su vez dentro de los escenarios y de la ciudad de Salem en sí contaremos con coleccionables que nos contarán historias, un punto a su favor para conocer relatos externos al Campanero.



No solo eso, si no que contaremos con misiones secundarias dentro de la aventura. Realmente son pocas, pero muy distintas en cuanto a historias. Todas ellas tratan de ayudar a algún fantasma que tiene algo pendiente con el mundo real.

Para llegar a la finalización de estos hechos tendremos que buscar pistas. No solo es buscar los objetos, también tiene el detalle de que al ser un fantasma podemos poseer a todo ser que se nos aparezca delante, tanto para leer su mente como para influenciarlo para que nos den pistas necesarias.

Realmente es bastante interesante la idea plasmada en Murdered de ser un fantasma, como puede afectar esto a la gente con vida.

Como repetiré varias veces Murdered no es un juego de acción, es un juego de exploración, de reunir pruebas y de presentarlas, de escuchar la historia que se nos pone delante.



Pero para aquellos que les gusta vivir algo de emoción, añadieron los "demonios" que aparecerán en diferentes escenarios y en los cuales no nos podremos enfrentar cara a cara. Tendremos que eliminarlos sigilosamente. Y si nos descubre, correr y escondernos hasta que dejen de buscarnos.

Es un añadido más que provoca algo de movimiento entre las búsquedas.

La duración de Murdered Soul Suspect puede variar dependiendo de nuestros objetivos, si queremos o no conseguirlo todo. Pero si vamos buscando por cada rincón nos pueden durar en torno a 10-11 horas. Algo que se hace bastante corto teniendo en cuenta que es un juego que engancha desde el primer momento. La introducción de más casos, misiones y quizás algo más de ciudad por recorrer habría sido más oportuno.

GENERO: ACCION | PLATAFORMA: PS3, PS4, 360, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: SQUARE ENIX



Los coleccionables son bastantes y todos estos son interesantes, ya que te cuentan historias relacionadas con nuestro protagonista o con la ciudad de Salem. Por lo tanto tienen su lógica dentro del juego. La ambientación de la ciudad está lograda, llena de gente en todos los sitios, rodeados de sus fantasmas que vienen y van compartiendo mundo con hechos fantasmales. Un mundo oscuro debido a las famosas brujas de Salem, y a su vez unos gráficos que cumplen adecuadamente con una banda sonora que se porta. Otra de las muchas cosas que aporta Murdered es que su doblaje está completamente al español. Las voces de los personajes principales concuerdan muy bien, haciéndolo una experiencia mejor.

CONCLUSIÓN

Finalmente podríamos decir que Murdered Soul Suspect es un título diferente a lo que vemos generalmente. Les faltan algunas cosas por pulir, pero se ve compensado con un argumento que no tiene nada que envidiar a otros. Una historia bien llevada que te atrapa de principio a final, sin dar muchos rodeos, pero que a la vez se puede hacer un pelín corto y fácil.

No busca momentos de tiros, ni de acción. Si no llevarnos a un mundo fantasmal que convive con el real en el que todo es importante para lograr capturar al Campanero. Realmente se merece que le den una oportunidad por las ideas buenas que tiene, un soplo de aire fresco.



NOS CONVERTIREMOS EN MANAGERS DE FÚTBOL PARA LLEVAR A NUESTRO EQUIPO HASTA LO MÁS ALTO

El pequeño simulador de fútbol creado por Nintendo llega a nuestras Nintendo 3DSs desde la tienda digital eShop. En este juego nos convertiremos en un mánager novato y llevaremos a nuestro equipo a lo más alto

Nuestro objetivo en el juego será conquistar el triplete: ser campeones de la 1º División, ganar la Copa Estatal y la Copa Universal. Además incluye otras cuantas ligas y copas por las que debemos ir ascendiendo para conseguirlo, estas son la División Noveles, la División Promesas, la 2º División y la Copa Continental.

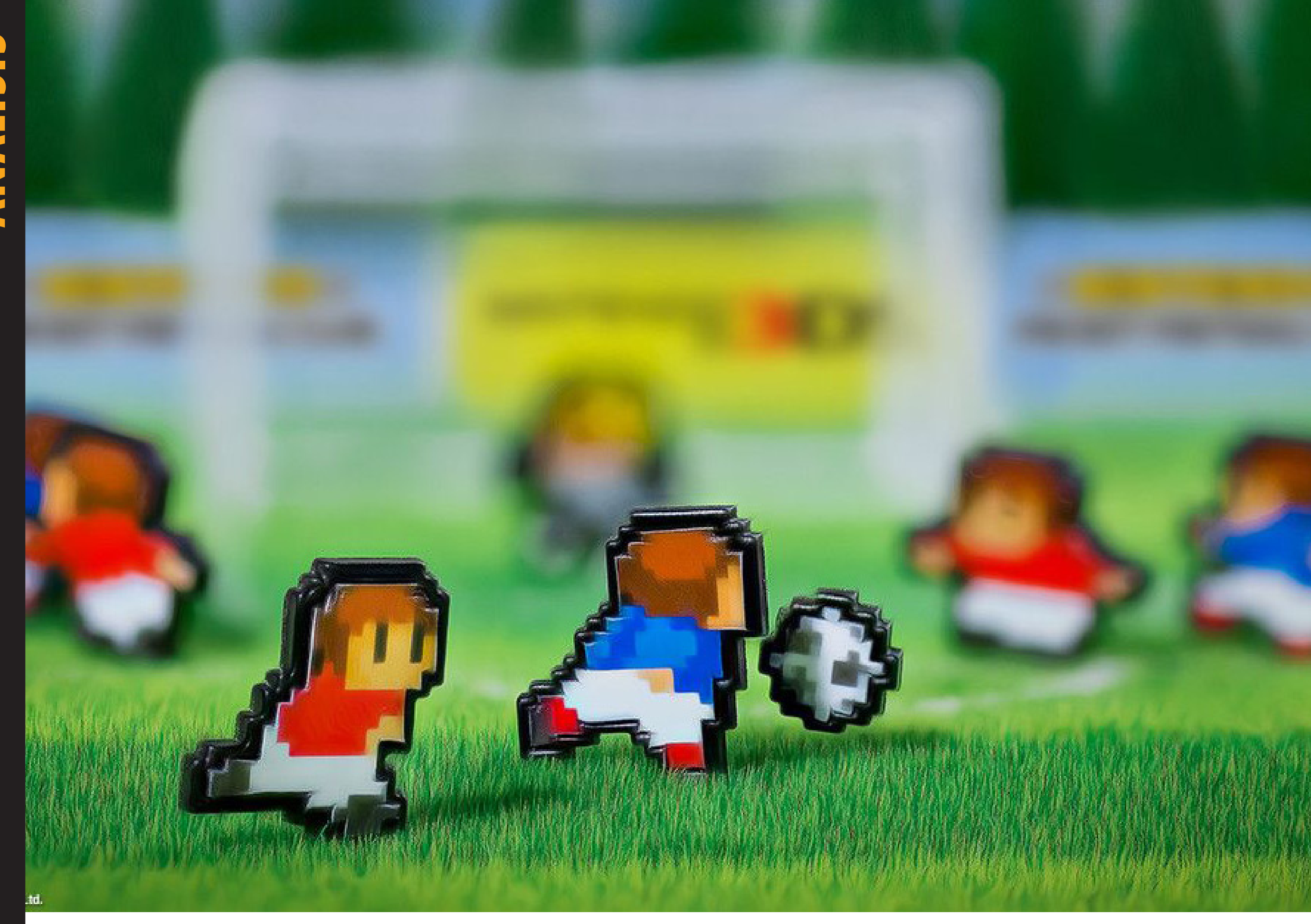
El juego nos ofrece un gran número de partidos para disfrutar VISUALMENTE, y

no me refiero en cuanto a gráficos, que no se acercarán a la idea de muchos, si no a que el propio jugador no controla a su equipo en los partidos, sino que simplemente los entrena y prepara para que ellos disputen los encuentros mientras tú los admiras como un espectador más.

Nada más empezar y en poco tiempo elegiremos los colores y el diseño de la equipación de nuestros jugadores, el escudo y el nombre del equipo. Tras esto nos darán una breve presentación de los lugares de juego y opciones y nos darán paso abierto a la División Noveles, en la que deberemos ganar todos los partidos para ascender de divisiones como en el fútbol real. Antes de continuar, os advertiré de que el juego no posee ninguna licencia, por lo que no contará con jugadores, equipos ni campos oficiales, cosa que a mí personalmente me parece muy acertada.

Nuestro deber como mánager será entrenarlos mediante TARJETAS DE ENTRENAMIENTO que conseguiremos en los partidos según los fallos que tenga nuestro equipo durante el juego. Por tanto, cuanto más complicados y arduos sean los partidos más posibilidades de mejora conseguiremos.





Esas tarjetas mejorarán unas habilidades bien definidas que son: tiro, velocidad, resistencia, técnica, fuerza, salto y motivación. Cada una de ellas influirá marcadamente en el rendimiento de los jugadores. El entrenamiento es un factor muy importante ya que los contrincantes también mejoran progresivamente para adaptarse a sus oponentes.

Además de entrenarlos debemos pensar y seleccionar distintas facetas estratégicas, que si bien no son muy complicadas, sí que son entretenidas y cumplen su cometido en el juego. Tendremos que elegir la zona de juego donde se desarrollará principalmente la actividad de nuestro equipo, su dinámica (ofensiva, equilibrada o defensiva), los jugadores que consideremos peligrosos del once contrario y por supuesto, la alineación de nuestros futbolistas. Hay que estar pendiente de esto último, ya que con el paso del tiempo su estado físico se irá poco a poco deteriorando, llegando a cansarse rápidamente o incluso a recibir lesiones más fácilmente, así que sería bueno hacer unos cambios de alineación de vez en cuando. De todas formas, todo esto podremos hacerlo antes, durante y después de cada partido para estar siempre preparado lo antes posible. Sí la afición desaprueba nuestro rendimiento su apoyo hacia nosotros disminuirá y cuando llegue a menos de un 3% nuestro cometido como mánager habrá acabado y nos despe-

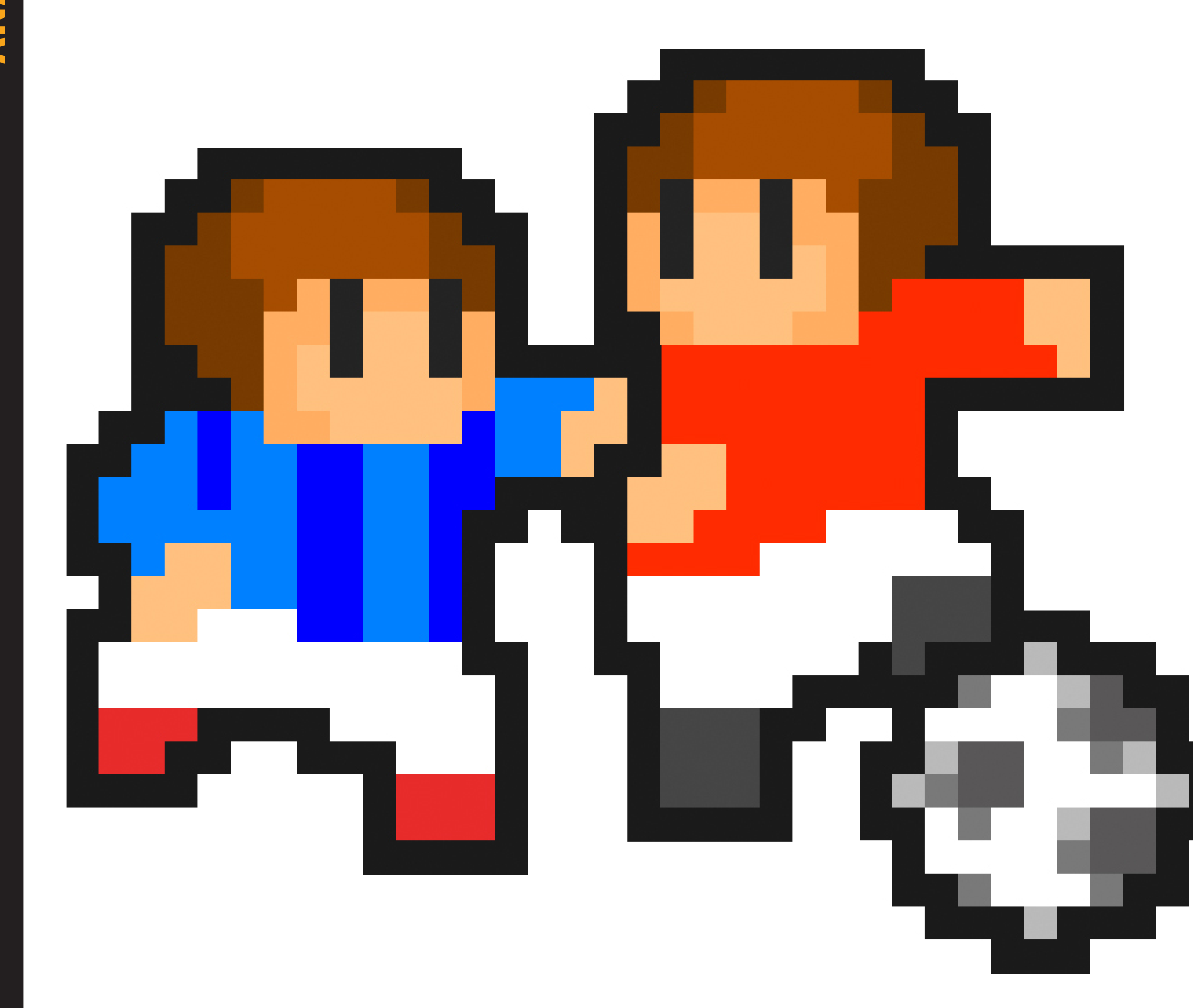


PARTIDOS ENTRETENIDOS Y MUY VISUALES

dirán, por lo que acabará la partida. Pero esto es bastante improbable.

También dispondremos de un humilde pero acertado mercado de fichajes, incluyendo la posibilidad de intercambiar jugadores con amigos vía conexión local. Como anteriormente dije, no se trata de gráficos. El juego nos mostrará un estilo al que Nintendo nos tiene ya acostumbrados. Con escenarios y jugadores pixelados muy simpáticos y graciosos en sus animaciones, que en un principio pueden parecer muy monótonas y poco definidas, pero que según mejores y avances en el juego llegarás a apreciar bastante. Quizá sí que falte algo de detalle en los campos, ya que son todos iguales y lo mismo pasa prácticamente con los jugadores.

En el apartado musical no destaca mucho, una banda sonora rimbombante y alegre bastante acorde con el tema y estilo del juego, pero bastante pobre en cuanto a efectos durante el partido.



Y no nos podemos olvidar del MODO MULTIJUGADOR, que contiene principalmente dos categorías: una de juego local y otra ONLINE que es la más entretenida. Este último modo nos permitirá jugar con personas de toda Europa, Rusia, Australia y algunos países más. Antes de jugarlo deberemos configurar nuestro estilo de juego como mánager, ya que ni siquiera controlaremos los cambios y la estrategia, todo será controlado por otro director virtual, esto es un punto en contra. Al menos será un modo sencillo y entretenido. Podremos jugar contra cualquier equipo si sabemos su ID de club, el cual todos tendremos uno. Pero la forma más directa es entrar en la tabla de clasificación que dispone (con clasificación por país, continente o de amigos) y seleccionar un equipo cercano al nuestro en cuanto a puestos o a los primeros equipos de la clasificación. Una cosa que debemos saber es que no estaremos jugando simultáneamen-

GENERO: DEPORTIVO | PLATAFORMA: 3DS, 2DS
DISTRIBUIDORA: NINTENDO | DESARROLLADORA: NINTENDO



NOTA 7.7

NINTENDO POCKET FOOTBALL CLUB

TRAYECTORIA	8.5
GRAFICOS	7.0
MUSICA	6.5
JUGABILIDAD	8.3
TRADUCCION	10



REALIZADO POR DIEGO CORISCO

NUESTROS ENTRENAMIENTOS DARÁN SUS FRUTOS EN LOS POSTERIORES PARTIDOS

te contra el oponente, es decir, jugaremos contra una especie de "fantasma". La clasificación se actualiza diariamente y el equipo contra el que juguemos se basará en sus últimas estadísticas. Esto realmente no nos afecta para nada, es una mera anécdota. Además, podremos observar que Nintendo se preocupa por los jugadores de Nintendo Pocket Football Club, ya que está organizando torneos online del juego, cosa que debemos apreciar.

CONCLUSIÓN

Nintendo nos deleitará con partidos en estética 8-bit muy simpáticos y divertidos en los que veremos los frutos del entrenamiento y estrategias que hayamos ofrecido en calidad de mánager a nuestro equipo. Un juego sencillo y entretenido que cuenta tanto con modo individual y multijugador y que podremos jugar durante largo tiempo sin aburrirnos. Muy recomendado para cualquier jugador.

TOY RUSH



Toy Rush es un videojuego en el que tendremos que derrotar a nuestro contrincante con juguetes. Será determinante la estrategia, puesto que nuestra victoria depende de ello. Gran variedad de juguetes se nos irá poniendo a disposición.

El Dr.Chimp nos explicará como utilizar los medios que nos dan para tener éxito en la batalla. Podemos combinar diferentes cargas para mejorar nuestros resultados y provocar más daños.

No solo tendremos que provocar, si no que tendremos que construir una buena defensa, como por ejemplo utilizando el lanzagomas. Tendremos cartas además de "complementación" que nos pueden servir para la aceleración de las construcciones. El campo se dividirá en pequeños cuadrados donde iremos poniendo las cartas que invocan los juguetes. Cuando ganemos recibiremos diferentes cartas en las que algunas se podrán utilizar sólo al obtener un nivel mínimo. Además contaremos con una tienda donde podremos adquirir todo tipo de cartas (juguetes, trampas...) en la que tendremos que usar nuestro dinero. A lo largo de las batallas podremos ir subiendo de nivel. Toy Rush es un juego de estrategia normalito, en el que se basa en construir pensando. Con unos gráficos coloridos y diseños simples, pero que puede ser entretenido.

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



DISFRUTA DE LA FERIA MÁS TENEBROSA CON ESTE LIBROJUEGO

La Feria Tenebrosa es el título de este librojuego escrito y luchado por varios autores de la comunidad Nocte (Asociación Española de Escritores de Terror), coordinado por Fernando Lafuente, ilustrado por Pedro Belushi y adaptado al formato digital (app) por el equipo de Cubus Games. "La Feria Tenebrosa" es una aventura de terror a través de una feria de extraños personajes, multitud de peligros, retos y acertijos. Algunas de las características que incluye además de ser una aventura interactiva son que cuenta con 700 secciones de calidad literaria, que puedes escoger que atracción visitar en cualquier momento, cuenta con más de 60 personajes y está disponibles tanto en Español como en Inglés. Cómpralo: https://itunes.apple.com/EU/app/id860873367

REALIZADO POR BIBI RUIZ

DREAMCATCHERS



Dream Catchers: The Beginning o Atrapasueños: El comienzo en español, nos pone en la piel de nuestra protagonista la cual su hermana Mia consigue un puesto de profesora en un internado para niñas. Habitualmente hablaban por medio de cartas hasta que dejó de recibir cartas de ella. En este momento es cuando empieza nuestra aventura para saber que ha ocurrida con ella y cómo por el camino sufrimos un accidente de coche. El argumento sencillo pero interesante nos hará pasar un rato entretenido. Por otra parte el sistema de juego nos pondrá las cosas medio fáciles. Tendremos un escenario en el cual tenemos que buscar unos objetos necesarios. Con nuestros dedos podremos ampliar o minimizar la pantalla para buscarlos mejor. Una vez obtenidos estos, algunos serán importantes para seguir avanzando, y por tanto tendremos que usarlos para abrir cajas, o poner letreros. Si en este caso nos perdemos y no sabemos que hacer, contaremos con un botón de ayuda que nos indicará el lugar donde está el objeto. No podremos usarlo inmediatamente dos veces, si no que tendremos que esperar un tiempo a que se recargue. Los escenarios y la música cumplen bien con tu cometido, aportándonos bonitos detalles. Nuestra mayor herramienta será nuestra mente, ya que tendremos que usarla para ir encajando las piezas y el como debemos de continuar. Dream Catchers: The Beginning es un título interesante, en el que estaremos horas moviendo nuestra mente para ir avanzado.

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



BIENVENIDO AL LOCO CAMPEONATO MUNDIAL DE MINIGOLF

El inventor más prestigioso del mundo ha creado el torneo más increíble jamás visto. Los mejores jugadores de Minigolf de todos los tiempos se han reunido a través del tiempo y del espacio y de los más sorprendentes sitios para ganar el increíble trofeo. ¿Estás preparado para enfrentarte a ellos en Minigolf: Crazy Championship?

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ

RÍO SUPER SOCCER



En RIO Super Soccer eres parte de los mejores equipos profesionales del mundo y debes ser hábil para ganar la copa.

Acumula energía e impresiona a los aficionados con patadas increíbles, pases complicados, super chutes y muchos GOLES! Pero ten cuidado con los obstáculos, pueden hacerte volar...

Elija entre los diferentes campos: hierba, arena, tierra, hielo y asfalto para ganar el campeonato o divertirte jugando en el modo libre.

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



¿TE GUSTAN LOS PUZLES Y LOS ROMPECABEZAS?

Un rompecabezas FlipPix consta de una serie de fichas, cada una de las cuales está llena o vacía. Tu objetivo es determinar qué baldosas están llenas y cuáles vacías.

FlipPix son una serie de juegos lanzados por DarkGame en colaboración con Gabysoft. Se trata de juegos de rompecabezas y puzles, cada uno de ellos con diferentes temáticas. Hasta el momento hay un total de 7 juegos distintos, pero estos irán incrementando en número en el futuro.

Podéis ver más información sobre estos juegos y sobre DarkGame en su página web: www.darkgame.es donde además podréis probar de forma totalmente gratuita FlipPix Arte: ZOO que contiene dos escenas con 80 puzzles divididos en varios tamaños.



En la noche más fría del año, acompañada por la luna llena, los niños duermen tranquilamente en sus casas.

En un pequeño cementerio a las afueras los muertos vivientes se unen para dar un paseo. Junta a los zombis para así poder romper sus cabezas y de esta forma detenerlos en este terrorífico juego.

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ

MERLIN
THE SORCERER



JUEGA COMO MERLÍN Y SALVA AL REINO

El reino de Camelot está en peligro. La espada mágica Excalibur debe ser reconstruida. Sin ella los caballeros de la mesa redonda están indefensos ante los orcos y bestias creadas por Morgana. Solo Merlín, el hechicero más poderoso puede reunir las piezas de la espada para que la dama del lago pueda restaurarla. ¿Le echarás una mano?

KITMAKER

REALIZADO POR BIBI RUIZ



Magic Frame Studios anuncia que su próximo y esperado videojuego de manera gratuita. Es un manager de fútbol donde se pondrá a prueba tu habilidad estratégica y conocimientos sobre el deporte Rey. Página oficial del videojuego: www.proleaguemanager.com

REALIZADO POR BIBI RUIZ

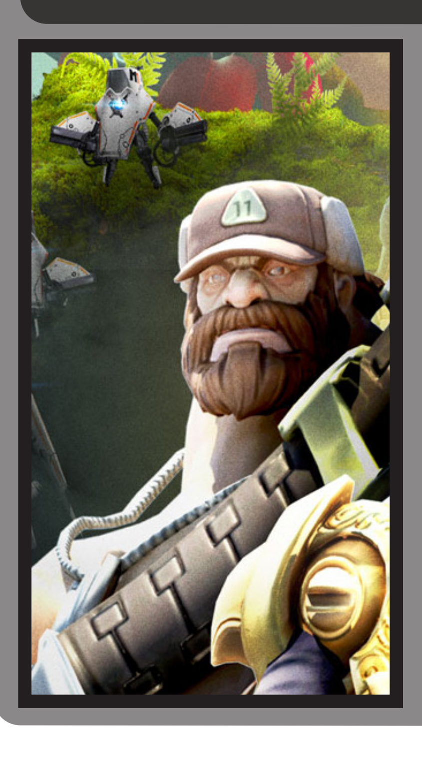

25-26-27 JULIO 2014
MÁLAGA - PALACIO DE FERIAS
GAMEPOLIS
II FESTIVAL DE VIDEOJUEGOS
GAMEPOLIS
WWW.GAMEPOLIS.ORG
GMP
02
GAMEPOLIS
02
DANGER
TORNEOS
CONFERENCIAS
DESARROLLO
E-SPORTS
EXPO
RETRO
YOUTUBERS
WWW.GAMEPOLIS.ORG
Ayuntamiento de Málaga
#malagafunciona
movistar
JUNTA DE ANDALUCIA
CONSEJERÍA DE TURISMO Y COMERCIO
malagavalley

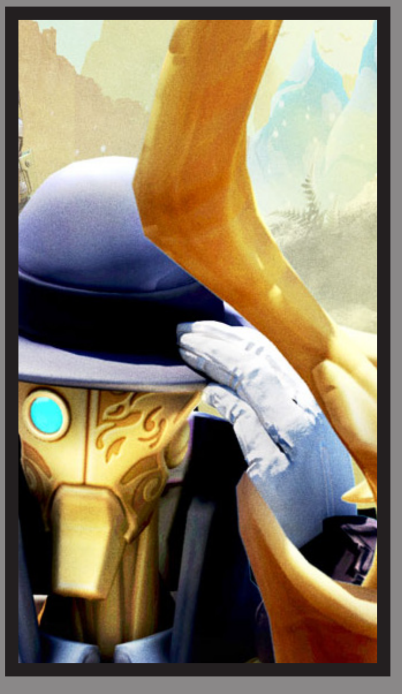
ALLGAME

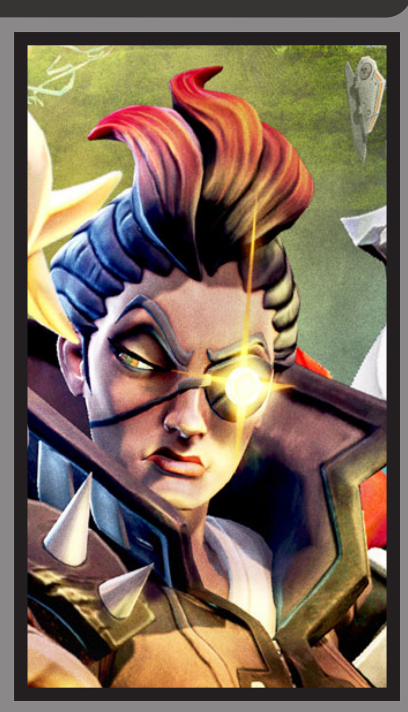
2K Y GEARBOX SOFTWARE (CREADOR DE BORDERLANDS) ANUNCIAN UNA IP DE NUEVA GENERACIÓN: BATTLEBORN

El juego combina elementos visuales muy estilizados y disparos frenéticos en primera persona con el puntero sistema de combate cooperativo de Gearbox , y una amplia colección de héroes diversos. Battleborn está ambientado en un futuro lejano, en un universo de ciencia ficción muy imaginativo, donde los jugadores experimentan tanto una campaña cooperativa impulsada por la narrativa, como partidas multijugador competitivas.

"Si Borderlands 2 es un shooter de saqueo, Battleborn es un shooter de héroes," dijo Randy Pitchford, presidente de Gearbox Software. "Con su fusión de géneros, su diversión progresiva en forma de shooter cooperativo y competitivo, con su estilo llamativo y un universo imaginativo, Battleborn es el videojuego más ambicioso que Gearbox ha creado nunca."







FRONTIER'S EDGE ES EL NUEVO DLC PARA TITANFALL

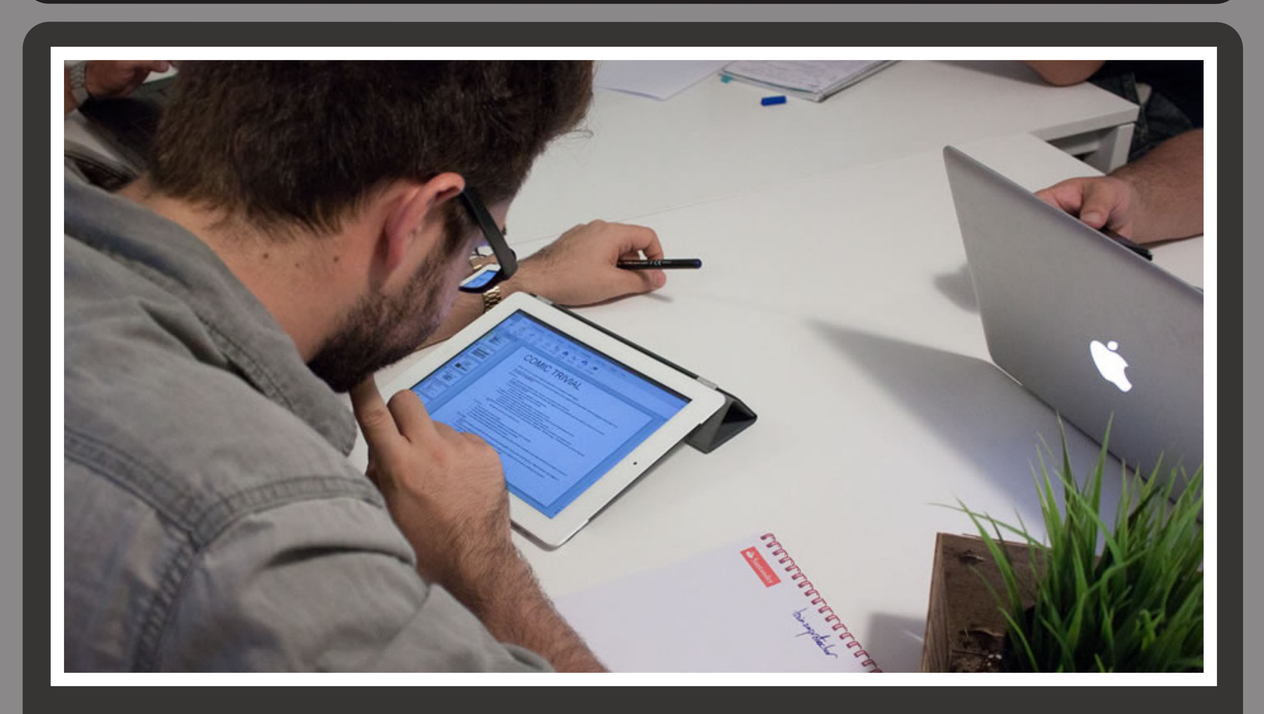
Este nuevo DLC te ofrece una nueva experiencia de batalla gracias a tres emocionantes mapas: la aislada y remota Excavación, la exclusiva playa resort de Refugio y el centro minero en la ladera de la montaña conocido como Export.

Titanfall Frontier's Edge es el segundo de los tres packs de contenido planeados, cada uno disponible por 9,99€.





GAMETOPIA LEARNING ORGANIZA EL TALLER PRESENCIAL DE GAMIFICACIÓN



En esta actividad formativa los alumnos podrán conocer de primera mano cómo gamificar cualquier tipo de proyecto e incentivar a los usuarios para lograr los objetivos. El objetivo del taller es profundizar en cómo lograr objetivos de venta, formación o cualquier otra acción que queramos realizar, a través de conceptos básicos de diseño de juegos y técnicas de comunicación y marketing.

Está dirigido a aquellas personas que trabajan en marketing, emprendedores o programadores y diseñadores de videojuegos que estén interesados en reorientar su carrera, así como para aquellos amantes de los videojuegos que quieran aumentar sus conocimientos sobre el sector y encaminar su carrera y estudios hacia esta industria.
El Taller se impartirá en Madrid, el fin de semana del 1 al 3 de agosto de 2014 y tiene un precio de 250€. Web oficial e inscripciones: http://www.gametopia.es/learning/taller-gamificacion

LLEGO EL PARCHE 2.3 DE FFXIV: A REALM REBORN

Este nuevo contenido nos ofrece una serie de mazmorras para explorar, nuevas aventuras y misiones que llevar a cabo, habilidades que adquirir y el esperado Frontline, evento PvP de tres facciones donde hasta 72 jugadores pueden medirse en combates directos.

Entre los nuevos contenidos del parche 2.3, se encuentra, el Nuevo Sistema de Crafting (Desynthesis) el evento PvP Frontline de tres facciones, continuación de la Torre de Cristal, una nueva historia principal y misiones secundarias y el Housing (Private Chambers), entre otros.

Para obtener información más específica de los contenidos de Defenders of Eorzea visita: http://eu.finalfantasyxiv.com/pr/special/2_3_Defenders_of_Eorzea/



TERCER DLC PACK & NUEVOS ELEMENTOS DE PERSONALIZACIÓN DE CALL OF DUTY: GHOSTS



Este DLC incluye nuevos elementos de personalizacion: Resistance Squad Pack: crea tus propios soldados para disfrutar como nunca del multijugador. No te rindas frente al enemigo, contarás con 3 cabezas de soldado intercambiables y cuatro uniformes y Flags of the World Pack: muestra con orgullo la bandera de tu equipo (incluyendo Inglaterra, Francia, Alemania, Italia, España, México, EE.UU., Brasil, Australia, Japón, Reino Unido, Rusia, Países Bajos, Portugal, Colombia, Argentina, Canadá, Irlanda y Suecia).

Y además "Departed" un mapa de tamaño medio ubicado en un pueblo rural de México durante la celebración del Día de los Muertos; "Pharaoh" nos situa en un emplazamiento arqueológico de un antiguo palacio Egipcio abandonado; "Mutiny" nos transporta a una isla remota del Caribe que alberga una guarida pirata secreta; y El cuarto mapa multijugador es una versión renovada de uno de los niveles preferidos de Call of Duty®: Modern Warfare® 2, "Favela."

CREATIVE PRESENTA LOS HITZ MA500 - AURICULARES DE ALTO RENDIMIENTO

Creative Technology Ltd ha lazando los Creative Hitz™ MA500 – unos auriculares de alto rendimiento aislados contra el ruido exterior, con controlador tanto para el control del audio, como para integrar el micrófono de alta calidad. Están diseñados para su uso con smartphones y tabletas.

Los Creative Hitz™ MA500 tienen un diseño original y ergonómico. Están disponibles en acabado de cromo y en dos colores: blanco y negro. Los auriculares disponen de un innovador diseño ergonómico que aísla del ruido al usuario y han sido diseñados para el día a día; son fáciles de usar y recoger.



REBAJAS DE VERANO CON OFERTAS INCREÍBLES EN LA WEB DE FX INTERACTIVE



En la web de FX Interactive disponemos de 10 títulos con hasta el 50 % de descuento. Los algunos de estos juegos son: HOLLYWOOD MONSTERS 2, SNIPER GHOST WARRIOR, DRAKENSANG ANTHOLOGY, SHERLOCK HOLMES Y EL REY DE LOS LADRONES y CALL OF JUAREZ ORO.

KAMBU VUELVE A CLAN DE NUEVO ESTE VERANO



La serie Kambu, con las divertidas aventuras del peculiar cartero de una misteriosa isla que parece gobernada por las leyes del mundo al revés, vuelve de nuevo a Clan. Desde el 14 de julio, los niños podrán disfrutar en el canal infantil de TVE, de lunes a viernes a partir de las 9:30h., con dos episodios al día de esta producción de la factoría BRB.

UN JUEGO DE CREADORES ESPAÑOLES, ROLPLAY



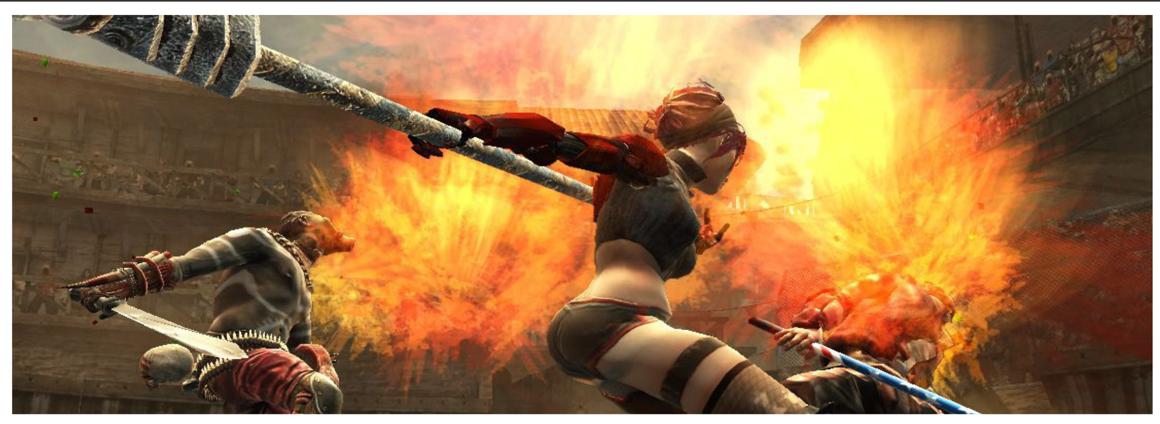
Se trata de un juego de cartas al estilo Magic The Gathering, pero no prentenden dejarlo simplemente ahí, quieren crear un juego evolutivo y multinivel, como ellos mismos han dicho, donde se compita en un sistema de combate de cartas, un sistema de combate colectivo en mapa real a tiempo real, un sistema de construcciones donde el esfuerzo sea premiado, un sistema de juego gráfico en Modo historia, y todo en uno.

Rolplay está ambientado en la época Medieval y Fantástica, Magos, Guerreros, Alquimistas, Orcos, Ogros, Dragones... todo lo relacionado con la mitología tiene cabida y se ampliara a otras épocas en un futuro.

Si queréis más información del mismo solo tenéis que entrar en su página web www.rolplay.com y desde donde también podréis jugarlo.

BLOODBATH Y KICK-ASS 2, DOS PRODUCTOS CON DESARROLLO ESPAÑOL QUE YA ESTÁN DISPONIBLES





Ambos han sido desarrollados por el estudio español Freedom Factory Studios y están disponibles para PS 3, Xbox 360 y PC.

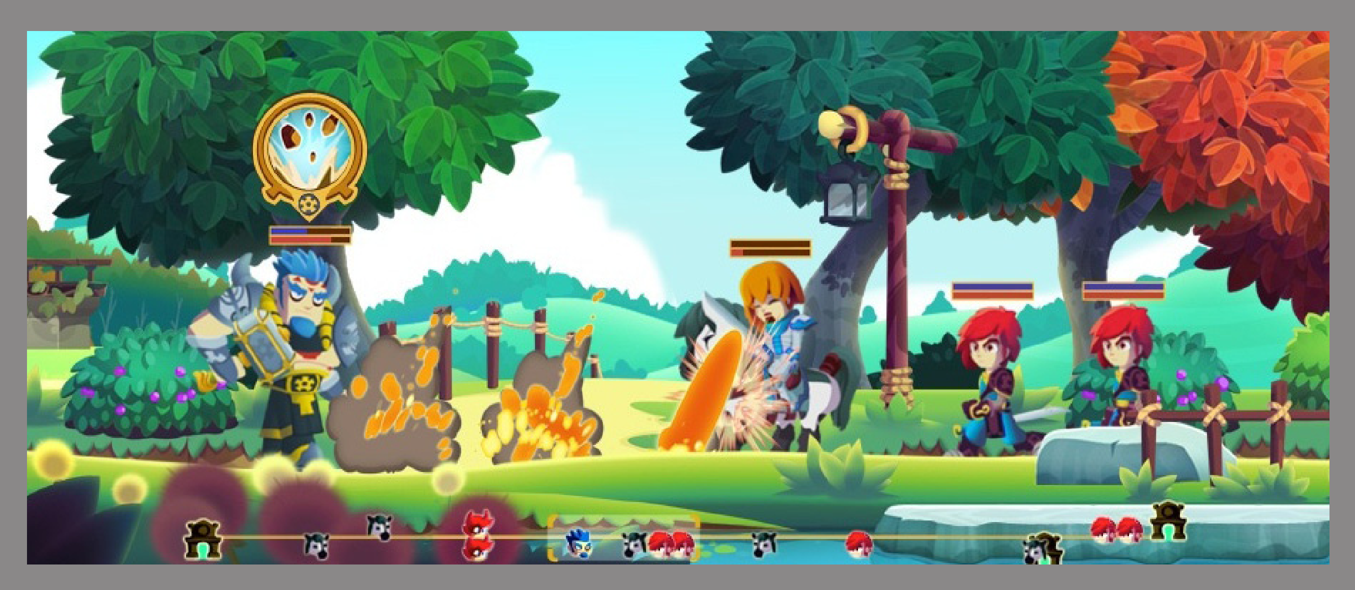
En Bloodbath el jugador asume el rol del competidor de un violento, sangriento y post-apocalíptico deporte, que lucha en escenarios alrededor del mundo. Intensos combates y movimientos finales se unen para crear una experiencia sangrienta.

Kick-Ass 2 es un beat'em up inspirado en la película del mismo nombre y en el que el jugador podrá revivir las mejores escenas, controlando al héroe disfrazado y luchando contra los enemigos que amenazan la seguridad de Nueva York.

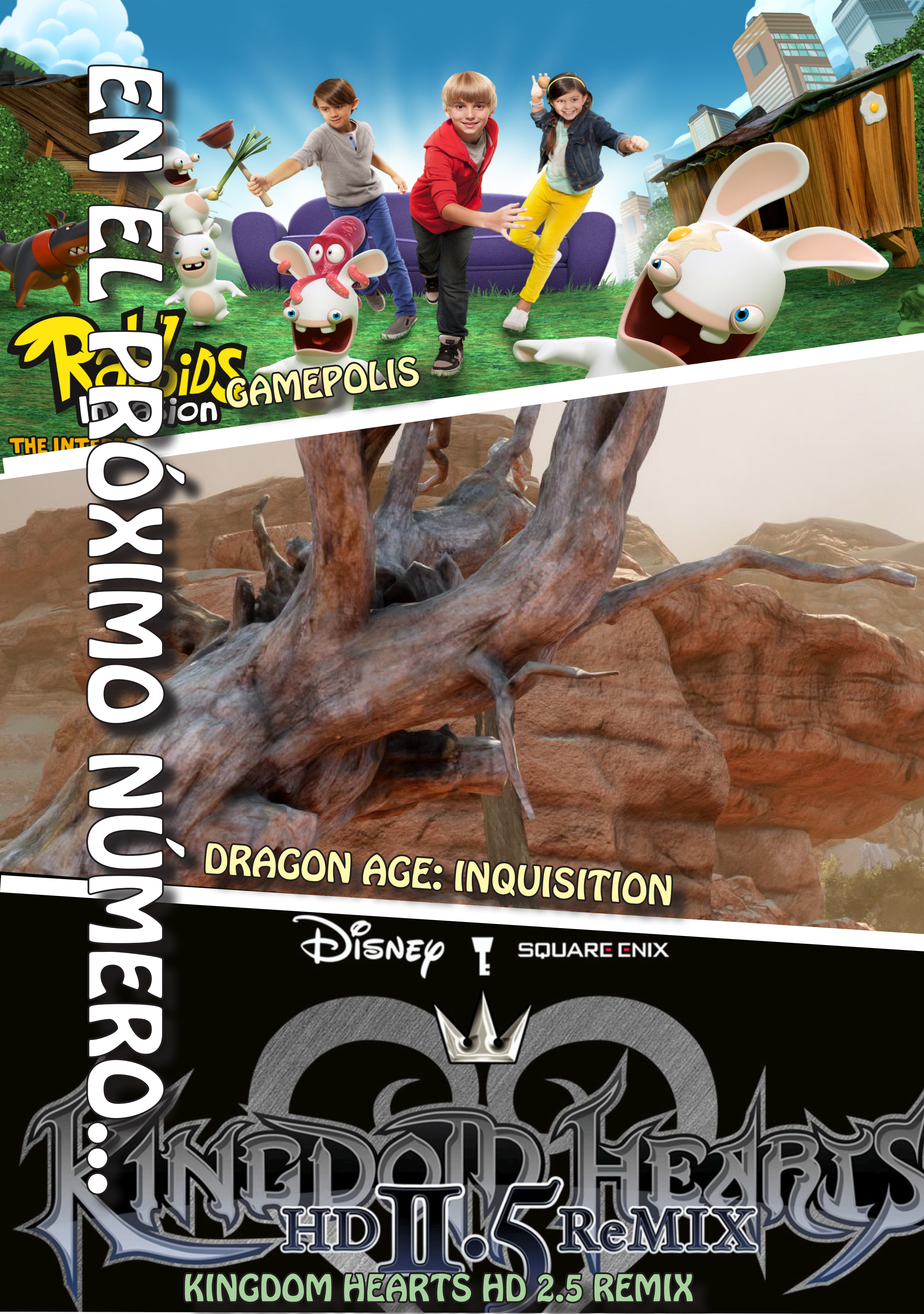
LEGEND OF DHA, UN JUEGO DE ESTRATEGIA PARA PS VITA CON AIRE ESPAÑOL

Se trata de un juego con perspectiva 2D en el que podremos elegir entre tres facciones distintas, cada una con sus habilidades especiales y en el que podremos jugar con hasta 3 amigos más en cooperativo y competitivo.

El creador de Legend of DHA es un grupo español llamado We Use Powerups que se definen a ellos mismos como un pequeño equipo de desarrolladores indie apasionados, dedicados a traer a los jugadores experiencias nuevas e impresionantes.






EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
Rabbids Invasion
GAMEPOLIS
DRAGON AGE: INQUISITION
Disney
SQUARE ENIX
KINGDOM HEARTS HD II.5 ReMIX
KINGDOM HEARTS HD 2.5 REMIX